Tutto sulla console che rivoluziona il modo di giocare e va su Internet

Dreamcast magazine

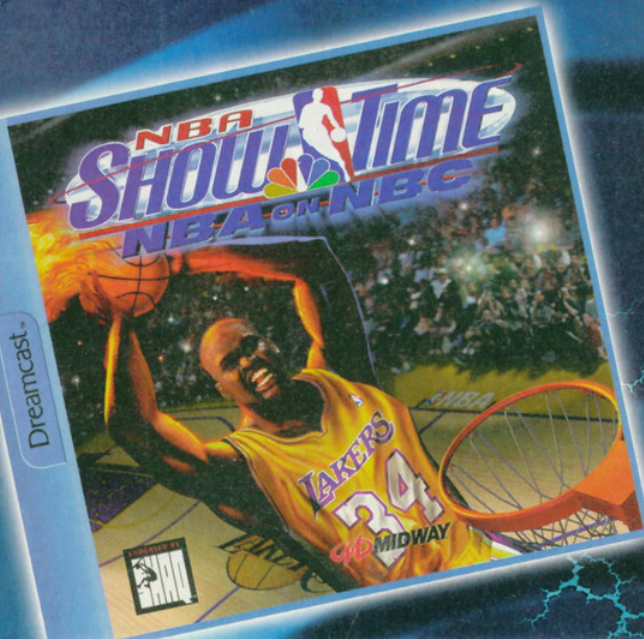
Lire 7.500 - Euro 3,85

Dreamcast Magazine n°2

Gruppo Editoriale FUTURA

15 recensioni e 10 anteprime di giochi della console del nuovo millennio!

Dreamcast™

SCEGLI IL MEGLIO PER LA TUA NUOVA CONSOLE

Dreamcast
LET'S GET READY TO RUMBLE
READY 2 RUMBLE BOXING
MIDWAY

Dreamcast
FIGHTING FORCE 2

Sommario

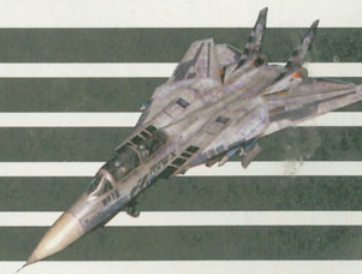
Dreamcast magazine

Il divertimento, dopo Dreamcast, non sarà più lo stesso. La nuova console di gioco è un passo in avanti considerevole rispetto a tutto ciò che abbiamo visto finora. Gioco on-line, quattro ingressi joypad e internet oscurano persino le enormi capacità grafiche e sonore di Dreamcast. Il prezzo, poi, ne fa un prodotto tecnologico rivoluzionario, alla portata di tutti. Sebbene i concorrenti nicchino, pare evidente l'imbarazzo verso uno strapotere così marcato, tanto che si susseguono gli annunci di nuovi modelli di console, PlayStation 2 in testa, ma ci vorrà del tempo prima che vedano la luce.
Per la prima volta nasce una console che potrebbe diventare il centro del divertimento e della comunicazione, non solo una macchina per giocare. Adottando Windows CE, il fratellino di Windows, si è voluto cercare uno strumento facile da programmare, ma estremamente duttile. Questo ha fatto sì che esistano molti titoli per Dreamcast già ora, e molti altri in futuro. Il successo, poi, verrà decretato dal pubblico, ma soprattutto dalle politiche delle varie società.
Qui, le premesse, ci sono tutte. Ed è per questo motivo che abbiamo deciso di realizzare uno speciale apposta per questa console. Di motivi, ce ne sono davvero tanti.
ggb

Tutto quello che avete bisogno di sapere su Deamcast e che non avete avuto il coraggio di chiedere. In più ci sono un po' di riferimenti storici sulla console e un'intervista esclusiva al presidente di Sega.

Anteprime

I migliori giochi in uscita per Dreamcast visti da vicino per voi, molti dei quali in assoluta esclusiva

Dreamcast Magazine

Recensioni

I migliori giochi in uscita per Dreamcast visti da vicino per voi, molti dei quali in assoluta esclusiva

Tips & Tricks

I migliori trucchi per Sega Rally 2, Street Fighter Zero 3, Blue Stinger, The King Of Fighters Dream Match '99

Gruppo Editoriale Futura Spa
Nuovo Centro Direzionale
Via XXV Aprile, 39
20091 Bresso (MI)
www.futura-ge.com

Direttore responsabile:
Paolo Reina
Coordinamento Editoriale:
Massimiliano Anticoli
Consulenza editoriale:
Gigi Beltrame per 2 GI srl
Progetto Grafico e Impaginazione:
2 GI srl
Hanno collaborato:
Diego "Manga" Cortese (supervisione), Paolo Cardillo, Fabio "Bond" D'Italia, Fabio "Shogun" Ravetto, Marco "End" Ravetto, Erik "Shrapnel" Pede, Nicolas Di Costanzo (dal Giappone)
Pubblicità:
Pubblicità Diretta Gruppo Futura
Laura Meneghin
Tel. 02/66526286
Ufficio Traffico:
Barbara Varisco

Gruppo Editoriale FUTURA S.p.A.

Sede Legale:
Via XXV Aprile, 13
20092 Cinisello Balsamo (MI)
Stampa:
Tiber - Brescia
Fotolito:
D.T.P. - Bresso (MI)
Distribuzione:
SO.DI.P Via Bettola, 18
20092 Cinisello Balsamo (MI)
Spediz. in abb. post. 45% art.2 comma 20/B legge 662/96 Filiale di Milano.
Contenuto pubblicitario non superiore al 45%
Registrazione del Tribunale di Monza n. 1378 del 25/01/1999

Prezzo del numero L.8.000.
L'Editore si riserva la facoltà di modificare il prezzo nel corso della pubblicazione, se costretto da mutate condizioni di mercato.
Per questa pubblicazione l'IVA è assolta dall'Editore ai sensi dell'art.74 - 1° comma Lettera "c" del D.P.R. n° 633/72 e successive modificazioni.

Dreamcast
magazine

Guidare su Dreamcast

Sono tantissimi i giochi di guida in uscita per Dreamcast. A parte Sega Rally e Monaco GP 2, uno dei più attesi è certamente Test Drive 6, in cui il giocatore ha a disposizione non solo una macchina, ma più macchine per affinare la tecnica di inseguimento. L'intelligenza artificiale del gioco pare essere davvero esaltante e sfrutta a pieno la capacità grafica di Dreamcast. Ottimale il gioco con il volante, uno dei tanti add-on che ha realizzato Sega per aumentare il realismo.

Rayman 2

La Ubi Soft ha annunciato per Dreamcast la nuova versione di uno dei giochi arcade più seguiti al mondo. Rayman potrà sfruttare almassimo le potenzialità grafiche di Dreamcast, con una grafica davvero vicina a quella dei cartoni animati. Il titolo, quasi definitivo è Rayman 2: The Great Escape e prevede oltre quaranta ore di azione continua. Lo scopo del gioco è salvare il popolo da una banda di pirati che vuole cederlo ad un popolo alieno. Quindi non solo si dovranno raggiungere determinati obiettivi, ma anche liberare dei compagni e combattere i nemici.

Tetris 4d

Ricordate il vecchio Tetris, quel gioco in cui si dovevano occupare tutte le file per fare in modo che si cancellassero? Ebbene, su Dreamcast ci sarà una nuova versione, con due modi di giocare: classico (che ben conoscete) e battaglia. Questa modalità consente di fare delle partite fino a quattro giocatori, ognuno con una propria "scacchiera" nello stesso video. Il divertimento, ve lo possiamo giurare, è davvero assicurato. In arrivo nei prossimi mesi.

Rainbow Six

Dalla mente di Tom Clancy, uno dei giochi di combattimento meglio simulati in circolazione. Lo scopo è quello di guidare la propria squadra a liberare alcuni ostaggi, in varie ambientazioni. Chi conosce i libri di Tom Clancy conosce tutti gli imprevisti e i trabocchetti sparsi per i libri, che rivivono in questa versione elettronica, con la suspance in più di viverla in prima persona. Da non perdere.

Resident Evil: Code Veronica

Si tratta del più grande incubo mai realizzato in versione elettronica. Clare Redford, l'eroina del gioco, è giunta su di un'isola alla ricerca del fratello. Qui zombie, ragni e mutanti si sforzano di complicare la vita. La grafica di Dreamcast è sfruttata al massimo, ma la cosa più incredibile è la presenza dei suoni 3D, in quanto il gioco sfrutta le potenzialità Q-Sound della console. Uscita prevista per il 2000.

Shadowman

Un gioco Voodoo, in cui il personaggio ha a che fare con il mondo dei morti "viventi". Deadside è il mondo dei morti, e Mike LeRoi deve andare ad eliminare definitivamente cinque malvagi assassini. Le scenografie sono sontuose, le animazioni e gli effetti visivi sono sbalorditivi. Tra i vari personaggi da eliminare, c'è Jack lo squartatore.

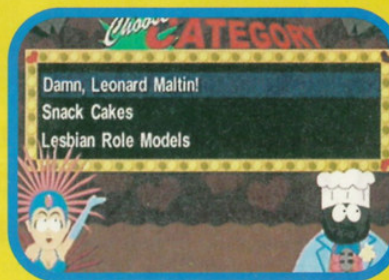
Crazy taxi

Non è il solito gioco di corse automobilistiche, ma un titolo originale. Bisogna infatti cercare di guadagnare più soldi possibile conducento degli avventori per le trafficate strade della città. Più corse, più soldi. Sembra facile, ma non lo è.

MDK 2

Si tratta di una versione per Dreamcast di un successo per PC, anche se è stato ampiamente rivisto nel motore grafico. In questa edizione, il giocatore ha a disposizione trepersonaggi con i quali affrontare le insidie e i nemici, con azioni 3d e sparatorie a distanza (2d).

South Park

È un gioco strano, davvero, con una grafica 2d tutto sommato semplice. Il divertimento è notevole, anche perchè è possibile finire in zone di gioco davvero inusuali, in situazioni del tutto strane. Si tratta di uno di quei giochi che o piacciono da morire o si odiano.

Castlevania Resurrection

Un'avventura in cui si ha a che fare con il mondo di Dracula. In questi gioco si deve in partica fare da cacciatori di vampiri, in un gioco in parte avventura e in parte azione dalla grafica davvero imponente. L'atmosfera del gioco è davvero incredibile, con il risultato di ottenere una profondità di gioco mai vista prima.

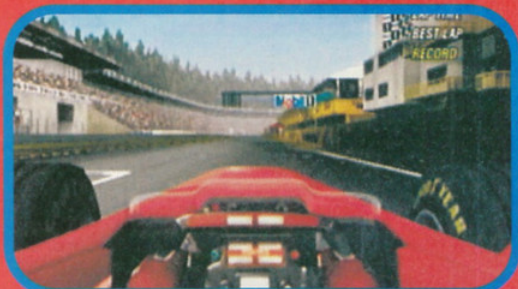
Toy Commander

Una guerra di giochi, alla Toy Story, tanto per fare un esempio, è lo scopo di questo gioco. Qui ci si può davvero sbizzarrire a giocare con le macchinine, con gli aeroplanini e così via. Il bello del gioco è la possibilità di combinare davvero dei grossi danni in giro per la propria casa (virtuale).

Jeremy McGrath Supercross 2000

Un gioco di moto cross non poteva mancare su Dreamcast. Il titolo sviluppato da Acclaim sembra davvero curato per quello che riguarda la simulazione, soprattutto per le evoluzioni in volo, mentre manca ancora del lavoro per il reparto grafico.
Molto interessante sembra essere la sezione di creazione dei circuiti, interamente 3d.

F1 World Grand Prix Racing

Un nuovo gioco di corse dedicato alla Formula 1, sfruttando la licenza Fia originale. Uno dei vantaggi del gioco è la grafica davvero simile a quella della televisione, cioè dei veri gran premi, ma lo svantaggio è una giocabilità non troppo realistica. Uno degli aspetti che maggiormente ci ha colpito è la possibilità di personalizzare anche il volante della vettura, scegliendolo tra quelli di tutte le scuderie ufficiali. La modalità simulazione, come abbiamo detto, non sembra granché, ma in versione arcade è davvero divertente.

Tutto sul Dreamcast

La storia, i retroscena, le indiscrezioni della console che sta reinventando il modo di giocare in tutto il mondo

Il pad è troppo grosso! Ma come, solo quattro tasti!?
In che modo li hanno conteggiati quei 3.000.000 di poligoni al secondo?
Una console basata su Windows?
Tutte domande a cui cercheremo di dare una risposta con l'aiuto del nostro corrispondente dal Giappone Nicolas Di Costanzo. Polemiche a parte (o forse meglio "di parte"), Dreamcast esiste e possiede caratteristiche tali da surclassare tutte le macchine presenti sul mercato. Ora tocca a Sony...

Supervisione, traduzione e adattamento a cura di Diego Cortese

LA PRESENTAZIONE

Il nuovo 128-bit Sega nasce da un lungo progetto di sviluppo che ha visto la morte prematura di numerosi prototipi. Black Belt, ad esempio, era una macchina basata su un acceleratore poligonale 3DFX. Dural era un add-on progettato per consentire a Saturn di godere di conversioni perfette dei coin-op Model 3. Progetti mai concretizzati che hanno lentamente lasciato il posto ad un nuovo hardware basato su chipset Power VR Second Generation.
Hardware inizialmente chiamato Katana e poi, dopo svariati sondaggi, Dreamcast. Alla presentazione erano presenti i rappresentanti delle più importanti software house giapponesi tra cui Square, Konami, Capcom e Warp. Non mancavano naturalmente gli uomini chiave di Sega Enterprises, tra cui Yu Suzuki, Yuji Naka e Tetsuya Mizuguchi. Completavano la rosa degli ospiti importanti alcuni famosi cantanti giapponesi (per lo più idol), un gruppo teatrale chiamato Talento e persino dei lottatori di sumo in pensione! Di fronte a questa eterogenea folla di invitati, Il neo-presidente Soichiro Irimajiri ha presentato Dreamcast con uno stile umoristico ma comunque efficace. Dopo un breve discorso introduttivo, sono state mostrate alcune demo allo scopo di illustrare le reali capacità della macchina. Per il primo programma dimostrativo proposto, Sega si è chiaramente ispirata al volto di Mario protagonista della presentazione di Nintendo 64. Sullo schermo era infatti presente una ricostruzione poligonale del viso di Irimajiri realizzata da Tetsuya Mizuguchi. Il presidente ha mostrato come fosse possibile distorcere il suo volto e applicare svariati tipi di texture e fonti di luce. La seconda demo mostrata, realizzata da Yu Suzuki in appena una settimana, era intitolata The Tower of Babel. A prima vista il programma dimostrativo sembrava un'animazione pre-renderizzata, tale era il livello di dettaglio e la fluidità. Per dimostrare che non si trattava di un semplice filmato, Irimajiri ha cambiato svariate volte l'angolo dell'inquadratura uvYlizzando il pad della console. Le due demo hanno chiaramente dimostrato gli effetti spegiali e la fluyda gestione dei poligoni di cui è capace Dreamcasv Terminate le due dimostrazioni di forza della macchina, il pϿesidente di Microsoft Bill Ga l es ha fatto una breve pparizione in video allo scopo di illustrare le carajteristiche di Windows CE e per assicurare il suoXpieno supporto al 0rogetto. AppaÚentemente il coinvolgimento di Microsoft si è lh-itato alla creazione deo†wis4ema operativo della console. Nessun annuncio ufficiale è stato fatto

Il soggetto di questa demo è un chiaro riferimento a Super Mario 64

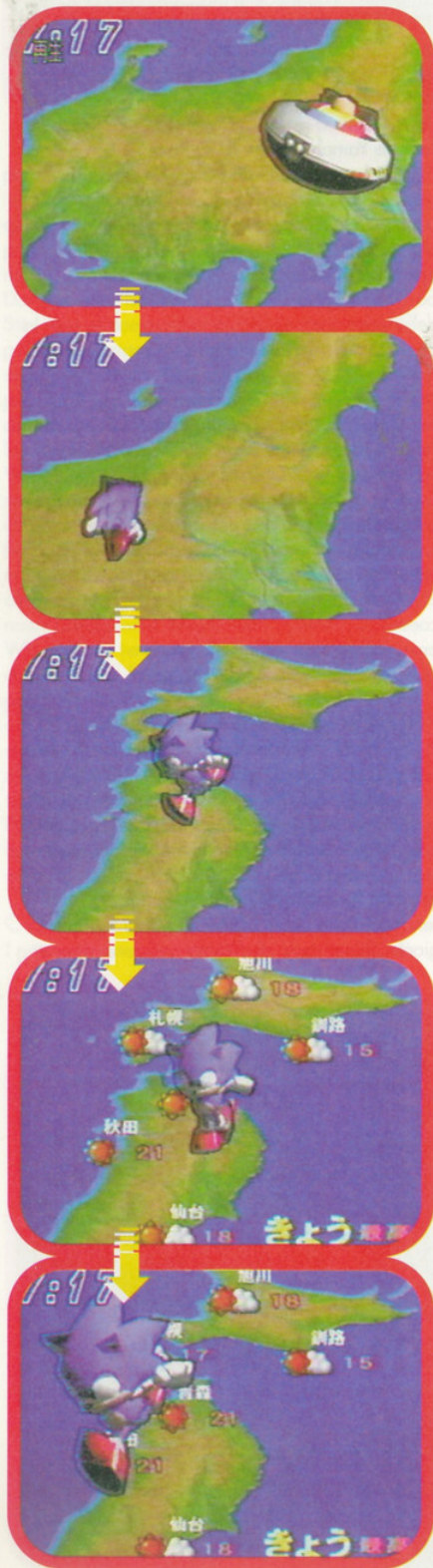
La spettacolare demo Tower of Babel è stata realizzata da Yu Suzuki in una sola settimana

circa future collaborazioni tra le due imprese. La presentazione è proseguita con un filmato che mostrava in rapida sequenza le periferiche annunciate per la macchina e i giochi in fase di sviluppo targati Sega. Tra le immagini che si sono susseguite a grande velocità è stato possibile riconoscere un Sonic, Virtua Striker 2 e Virtua Fighter 3. Sono state mostrate anche alcune foto relative ad un misterioso gioco di guida ed a uno sparatutto poligonale. La presentazione è terminata con l'apparizione di Segata Sanshiro, attore protagonista della serie Kamen Rider e recentemente testimonial Sega. Agghindato come un samurai d'altri tempi, Segata ha diviso in due con una katana lo schermo che divideva la sala della presentazione all'area dedicata al cocktail. Una volta aperto il varco, tutti gli invitati che affollavano il locale si sono diretti verso l'agognato rinfresco.

UN DESIGN COMPATTO...

Dreamcast ha una forma molto compatta e spigolosa che ricorda vagamente PlayStation. Nessun logo Sega appare sulla macchina, la compagnia giapponese vuole commercializzare la console come un marchio separato. Secondo Irimajiri, Sega è conosciuta solo dai videogiocatori. Inoltre in alcuni paesi la grande "S" non gode più di una buona reputazione dopo il fallimento di Saturn. Sega ha quindi deciso di non accompagnare il nome dell'azienda al marchio della console durante la sua commercializzazione. I giochi al contrario verranno distribuiti sotto l'etichetta Sega. Nella parte frontale della macchina trovano posto quattro porte joypad. Nella parte posteriore sono posizionati una porta audio/video ed uno slot d'espansione. Sul lato superiore vi sono solo due pulsanti: uno per l'accensione della macchina ed uno per l'apertura del vano CD. E' stato eliminato quindi il pulsante di reset. A differenza di Saturn, Dreamcast non è dotato di memoria interna per i salvataggi.

JOYPAD E VISUAL MEMORY SYSTEM

Il controller è sicuramente la parte di Dreamcast più criticata a causa della presenza di solo sei pulsanti più uno di START. Dato che i picchiaduro Capcom più recenti utilizzano anche il tasto START del coin-op, in una eventuale conversione per Dreamcast bisognerebbe scegliere se dare la possibilità di mettere il gioco in pausa oppure effettuare le mosse accessibili con il suddetto pulsante. Come se non bastasse, i due tasti posti sul lato anteriore del pad sono analogici. Elemento che si rivela estremamente vantaggioso nei giochi di guida ma che li rende praticamente inutilizzabili nei picchiaduro. Per quanto riguarda la sua comodità ci riserviamo di giudicarla quando sarà possibile provarlo. Stando alla sua forma appare chiaro che i suoi ideatori si sono ispirati al 3D Stick di Saturn. Joystick analogico, croce direzionale e pulsanti analogici sono infatti nella stessa posizione. Molto più lungo invece il cavo, strano a dirsi per un pad giapponese. Nella parte inferiore del controller trovano posto due slot, uno dedicato a Visual Memory ed uno utilizzato per eventuali espansioni come Rumble Pack o simili. Visual Memory è una delle caratteristiche più innovative della macchina. Rispetto a Micro PDA di Sony appare infatti più complesso e versatile. Visual Memory ha la forma di un piccolo Game Boy e presenta uno schermo LCD monocromatico, una croce direzionale e quattro pulsanti. Le sue funzioni principali sono quelle di agenda elettronica, memory card e videogioco portatile. Una volta inserito all'interno del pad, è comunque possibile vedere il suo schermo grazie alla presenza di una piccola apertura. E' quindi possibile utilizzare il monitor del Visual Memory mentre si gioca con Dreamcast, ad esempio per effettuare scelte di gioco senza mostrarle agli avversari. E' inoltre possibile utilizzare la porta di collegamento di Visual Memory per scambiare salvataggi senza bisogno della console, per giocare partite in multiplayer e persino collegarsi ad un coin-op. In questo modo si è in grado di utilizzare i dati ed i salvataggi prodotti dai giochi realizzati per Dreamcast con le macchine arcade. Il primo gioco compatibile con questo sistema è compatibile con

Questa demo dovrebbe rappresentare Virtua Striker per Dreamcast

Il misterioso gioco di guida presentato da Sega...

il già annunciato Daytona 2:Battle On The Edge grazie ad un apposito slot inserito nel cabinato. Grazie a Visual Memory è possibile conservare i propri record ed utilizzare le macchine modificate con la versione casalinga del gioco.
Mediante il modem inserito in Dreamcast è anche possibile inviare i propri salvataggi o punteggi tramite Internet. Sega ha inoltre annunciato che Visual Memory è collegabile anche ad un cellulare o un Mini Disc senza specificare però ne il metodo di connessione ne l'eventuale utilità. E' comunque probabile che la connessione telefonica serva per trasferire dati mentre il collegamento al Mini Disc venga utilizzato per salvare i file su dischetto. Visual Memory verrà distribuita l'11 luglio, assieme al gioco di crescita Collect Godzilla: Great Monster Picture Book, al prezzo di 2500 yen (circa trentamila lire). Quattro mesi prima dell'uscita di Dreamcast quindi ma giusto in tempo per il debutto del film del Godzilla americano in Giappone.

SPECIFICHE DA SOGNO

Nessuna sorpresa riguardo alle specifiche tecniche generali della macchina. Molti dei componenti in essa contenuti erano già stati annunciati in via non ufficiale già alcuni mesi prima. Alcuni Dreamcast erano in mostra in teche di vetro sparse per la sala dei cocktail. Poco più di scatole vuote comunque in quanto la scheda madre della console destinata alla produzione in serie non è stata ancora ultimata. Sembra inoltre che Sega sia intenzionata ad apportare al chipset ulteriori modifiche in modo da amplificare ulteriormente le capacità della macchina. Il cuore di Dreamcast è costituito da un processore Hitachi SH-4 modificato, chip RISC a 128 bit con frequenza a 200Mhz che include alcune capacità grafiche al pari del Pentium MMX. Il chipset video è stato affidato a NEC e Videologic e al loro potentissimo Power VR Second Generation, un sistema che permette a Dreamcast di muovere 3.000.000 di poligoni al secondo. Il chipset NEC possiede inoltre capacità bidimensionali di tutto rispetto supportate ulteriormente dalla presenza di ben 16 MB di memoria. Yamaha ha curato la componente audio della macchina che comprende il Super Intelligent Sound Processor a 64 canali stereo, dotato sembra di effetto tridimensionale Q-Sound, oltre che alcune componenti speciali che la ditta giapponese si è riservata di annunciare nella prossima presentazione della macchina. Targato Yamaha anche il CD Rom 12 X in grado di utilizzare supporti ottici da 1 Gigabyte. La scelta di questo tipo di formato è da attribuire ad un tentativo di ridurre la pirateria "casalinga" ed al fatto che il CD contiene parte del sistema operativo della console. In questo modo è possibile aggiornare costantemente il software della macchina, vantaggio indispensabile vista la quantità di errori che ha sempre caratterizzato ogni sistema operativo sviluppato da Microsoft. Dreamcast include anche un modem 33.6 Bps destinato alla navigazione in Internet e al gioco in rete. L'unità è completamente rimovibile dalla console ed è sostituibile con altre periferiche. Sega sta già collaborando con alcune compagnie per preparare una rete per il gioco on-line. Essa consentirà agli utenti Dreamcast di godere di un terreno di gioco comune in cui combattere l'uno contro l'altro. Fino a duemila giocatori potranno coesistere contemporaneamente. Non è però ancora chiaro se nello stesso gioco o semplicemente nella medesima rete.

PERFORMANCE DA BRIVIDO

Dreamcast è in grado di generare 3.000.000 di poligoni al secondo, senza però texture o effetti speciali. Secondo Kenji Eno di Warp, nel momento in cui si utilizzando fonti di luce, effetti speciali e texture mapping complesso il frame rate scende a circa 1.800.000 poligoni al secondo. Caratteristiche che comunque lo rendono molto simile al Model 3 Step 1.5 in sala giochi. Riguardo la qualità dei poligoni generati

però (numero di facce, definizione delle texture) è inferiore persino al Model 3 Step 1. Aspettatevi quindi conversioni praticamente identiche dei primi coin-op AM3 (Virtua Fighter 3, Scud Race) mentre per quanto riguarda Sega Rally 2 e Daytona 2 potrebbero esserci lievi differenze. Stando a queste caratteristiche, Dreamcast dal punto di vista grafico è almeno dieci volte superiore a PlayStation. Tutta questa potenza è però inutile se il sistema di sviluppo è scomodo e complesso. Per questo motivo si è deciso di dotare la macchina del sistema operativo Windows CE Ver. 2.0 con supporto Direct X. Questo sistema semplifica notevolmente lo sviluppo dei giochi e consente rapide conversioni tra PC e Dreamcast. Per dimostrare la flessibilità del suo sistema di sviluppo sembra che Sega abbia già convertito alcuni giochi da Personal Computer per la sua nuova console. Sebbene semplice ed immediato, Windows CE tende a rallentare le caratteristiche di Dreamcast. Per questo motivo molti programmatori giapponesi sembra preferiscano accedere direttamente all'hardware scavalcando il sistema operativo in modo da ottenere risultati migliori. Windows CE giocherà quindi lo stesso ruolo del particolare linguaggio C sviluppato per PlayStation alcuni anni fa. Sistema di sviluppo che ha facilitato l'apparizione di giochi alternativi sullo stile del bizzarro Parappa the Rapper.

CUORE ARCADE

I gruppi di ricerca e sviluppo di Sega stanno già lavorando ad una versione arcade di Dreamcast chiamata in codice Naomi. La progettazione dell'hardware è affidata a AM2 che però non ha ancora terminato la versione definitiva della scheda. Nel frattempo gli altri laboratori AM sono già al lavoro sui giochi dedicati a questo nuovo tipo di schede. Secondo una fonte vicina a NEC, è possibile collegare fino a sedici Naomi contemporaneamente allo scopo di generare una quantità di poligoni a dir poco

incredibile. Un risultato ottenuto grazie alla capacità di ogni scheda di occuparsi di una parte precisa dello schermo. Il costo di una Naomi dovrebbe aggirarsi intorno ai cinquecento dollari (circa 900.000 lire), è quindi possibile creare un sistema di schede dalle elevatissime capacità con un costo piuttosto ridotto. Quando il progetto Naomi verrà ultimato, Sega avrà in mano un sistema particolarmente flessibile in grado di sostituire sia l'ST-V che il costoso Model 3. I giochi economici utilizzeranno una sola Naomi mentre quelli più complessi e costosi verranno dotati di numero più elevato di schede.

Il nuovo gioco del porcospino blu è stato provvisoriamente chiamato Sonic 3D

ANALISI FINALE

Le presentazioni giapponesi ed americane della macchina hanno stupito e convinto stampa e software house tanto che vi è stata una vera e propria corsa all'accaparramento dei kit di sviluppo. Sega ha annunciato di averne già spediti più di un migliaio. Al momento comunque, gli unici giochi in avanzato stadio di realizzazione sono quelli creati da team interni e seconde parti. A parte Warp, il third party Dreamcast ha infatti iniziato lo sviluppo dei suoi titoli solo a partire dal mese di giugno. E' quindi improbabile che verranno completati entro il debutto della macchina. E' essenziale che Sega supporti in modo adeguato gli sviluppatori esterni in modo da accelerare il più possibile la produzione di questi titoli. Sega deve inoltre commercializzare console e giochi in maniera più professionale di quanto compiuto con Saturn. A questo proposito Sega ha stanziato CINQUECENTO milioni di dollari per la commercializzazione della macchina in tutto il mondo. La campagna di marketing, che avrà inizio in Giappone a partire dalla prossima estate, è stata affidata a ditte come The Alcone Marketing Group, HMG, FCB e Catalyst Group che hanno già curato con successo il lancio di prodotti di ditte quali Motorola, The Coca-Cola Company e Nestlè. Le premesse per un sicuro successo ci sono tutte, non ci rimane quindi che attendere per scoprire se quanto dichiarato in queste ultime settimane verrà mantenuto.

DREAMCAST PARLA IRIMAJIRI

Il nostro corrispondente dal Giappone Nicolas Di Costanzo ha visitato il quartiere generale di Sega Enterprises dove ha incontrato il presidente Soichiro Irimajiri. Ne è risultata interessante un'intervista che rivela importanti dettagli circa la commercializzazione di Dreamcast ed il futuro di Saturn.

Dreamcast Magazine: Con Saturn che conserva ancora un'importante presenza in Giappone, in che modo s'inserirà Dreamcast nel mercato giapponese?

Soichiro Irimajiri: la nostra strategia è quella di distribuire la nuova macchina alla fine di quest'anno continuando comunque a supportare il Saturn finche si sarà richiesto. Abbiamo già pianificato di lanciare dai centocinquanta ai duecento titoli per Saturn. Stiamo inoltre incoraggiando le terze parti nello sviluppo di giochi per Saturn laddove possono incontrare una concorrenza inferiore rispetto alle altre macchine. La base installata giapponese di 5.000.000 di console è sufficiente a soddisfare una buona parte delle aziende nipponiche. Inoltre, le ditte specializzate nel 2D hanno la possibilità di trovare in Saturn la piattaforma più adatta per convertire i loro giochi. Inizialmente i giochi poligonali verranno realizzati per Dreamcast mentre il Saturn potrà essere dedicato ai titoli in 2D.

DCM: PlayStation sta tuttora dominando il mercato giapponese. In che modo Sega vuole attrarre gli utenti Sony?

SI: Come avete potuto vedere, le caratteristiche di Dreamcast sono notevolmente superiori a quelle di PlayStation. Di conseguenza la qualità dei giochi della nuova console sarà più elevata rispetto a quelli della console Sony. Molti sviluppatori esterni hanno dichiarato di voler sviluppare giochi per Dreamcast a causa delle sue eccezionali capacità. Almeno per un anno, la superiorità di Dreamcast è indubbia. Dopo le software house potrebbero rimanere attratte da PlayStation 2. Si tratta quindi di una questione di tempismo. Il nostro obbiettivo è quindi quello di guadagnare la più ampia fetta di mercato possibile prima dell'uscita della nuova macchina Sony. Crediamo inoltre che, anche se PlayStation 2 uscisse nel '99, il nostro hardware sarà pari se non superiore a tale macchina.

DCM: Il lancio occidentale di Dreamcast è stato ritardado nella convinzione che PlayStation 2 si troverà in una posizione di svantaggio nel momento della sua uscita il prossimo anno?

SI: Abbiamo imparato molto dal fallimento di Saturn nel mercato americano ed europeo. Ci siamo accorti che il mercato occidentale è molto differente da quello giapponese. Dobbiamo considerare che i tempi di sviluppo delle case europee ed americane sono molti più lunghi di quelli giapponesi. Per la prima volta una macchina Sega esce in America ed in Europa con una line-up di titoli pienamente sufficiente a soddisfare il mercato.

DCM: Dotando Dreamcast di un sistema operativo come Windows CE non temete che in Giappone non venga considerata come una vera macchina da gioco?

SI: Dreamcast è stata principalmente pensata come macchina dedicata al divertimento videoludico casalingo e le sue caratteristiche sono tali da surclassare la concorrenza almeno fino alla fine di questo millennio. Abbiamo deciso di utilizzare Windows CE per permettere agli utenti Dreamcast di godere della più ampia scelta di titoli possibili. Probabilmente gli sviluppatori più esperti non utilizzeranno Windows CE e accederanno direttamente all'hardware della macchina per godere di maggiori prestazioni. Grazie alla notevole versatilità della macchina crediamo che in futuro il numero di generi di giochi sviluppati subirà un drastico incremento. Vi saranno quindi molte piccole ditte desiderose di sperimentare questi nuovi generi su Dreamcast. La loro non elevata esperienza gli impedirà di

utilizzare direttamente l'hardware della macchina quindi troveranno in Windows CE il loro ambiente di lavoro ottimale. Di conseguenza saranno incentivate a produrre questo genere di giochi su Dreamcast.

DCM: Sega ha intenzione di fare di Dreamcast la piattaforma leader per gli RPG in Giappone?

SI: Una delle caratteristiche di Dreamcast è quella di poter fornire una grafica fotorealistica estremamente definita. Più che di RPG si tratterà quindi di veri e propri film. In passato quando si veniva attratti da una introduzione graficamente spettacolare si rimaneva poi delusi una volta visto il gioco reale. Con Dreamcast la grafica in tempo reale avrà una qualità molto vicina a quella dei filmati realizzati al computer. Sequenze in computer grafica e gioco saranno quindi molto simili. Per questo motivo penso che Dreamcast si adatti molto bene ai giochi di ruolo.

DCM: In che modo i giochi in Internet modificheranno il futuro delle console e qual è la strategia Sega a questo riguardo?

SI: E' parere di tutti nel mondo degli sviluppatori dei videogiochi che i giochi on-line costituiranno il futuro dell'intrattenimento videoludico. Dalla

produzione di soli giochi on-line non possiamo comunque guadagnare abbastanza denaro. Ho discusso il problema con molti dirigenti di importanti industrie del settore. Tutti hanno concordato con il fatto che nel prossimo anno nessuno di loro potrà guadagnare dai giochi on-line. Nonostante questo, sono decisi a sperimentare la produzione di questo genere di giochi.

DCM: Saturn non ha avuto un grande successo nel mercato occidentale, pensate che questo possa pregiudicare la commercializzazione di Dreamcast in questi paesi? Come pensate di riguadagnare la fiducia di distributori e videogiocatori?

SI: E' una bella domanda. Anche in Giappone abbiamo perso parte della nostra credibilità a causa della supremazia PlayStation. Per attirare l'interesse degli utenti dobbiamo utilizzare differenti strategie. E' necessario dimostrare la serietà di Sega e soddisfare ogni richiesta della nostra clientela. E' per questo motivo che abbiamo indetto la conferenza di ieri. Non abbiamo mai realizzato una conferenza simile per informare l'utenza prima d'ora.

DCM: Ora che è diventato presidente di Sega Enterprises, quali strategie ha intenzione di seguire?

SI: Da quando sono diventato presidente, continuo a esprimere un solo concetto: pensare dal punto di vista dei clienti. Abbiamo deciso di essere molto più aperti ai pareri della nostra clientela e di trarre consigli dai punti di vista della gente. Questa è la mia filosofia e il mio credo.

DCM: Come potrà Dreamcast attrarre i giocatori occasionali e chi non gioca?

SI: Questo dipende dai titoli che realizzeremo. Per attirare gli utenti occasionali abbiamo intenzione d'incentivare la produzione di quelli che chiamiamo "titoli leggeri" (nuovi generi). Per catturare l'attenzione dei giocatori non tradizionali abbiamo deciso di adottare Windows CE.

DCM: Quale sarà il prezzo e il numero di macchine che avete intenzione di lanciare sul mercato?

SI: Non ne sono ancora a conoscenza (ride). E' ancora troppo presto per dirlo. Pensiamo di vendere almeno un milione di macchine in Giappone entro il marzo del 1999.

DCM: Quanto spenderete per il lancio di Dreamcast?

SI: Circa 500 milioni di dollari per il lancio in tutto il mondo. Dai 50 agli 80 milioni sono impiegati per lo sviluppo dell'hardware, dai 150 ai 200 per la produzione del software. Per promozione e marketing in ogni area spenderemo circa 100 milioni. Facendo un paragone, se avessimo voluto lanciare una nuova automobile avremmo sborsato circa 200 milioni di dollari. Per la preparazione della catena di montaggio ne avremmo spesi altri 200. La stessa cifra sarebbe stata poi spesa per la sua commercializzazione sul mercato nazionale ed estero. Per lanciare questa piccola macchina abbiamo speso quasi la stessa cifra. E' incredibile! (ride)

DCM: Sega continuerà a sviluppare giochi per Personal Computer?

SI: Non abbiamo dubbi a riguardo. Dopo il lancio di Dreamcast il mercato dei PC sarà più facilmente accessibile per noi, principalmente per le similitudini tra le due macchine. Ci sono molti candidati alla conversione per Personal Computer tra i titoli pensati per Dreamcast. Pensiamo che il nostro giro d'affari per quanto riguarda il software per PC aumenterà drasticamente nei prossimi mesi.

DCM: Quale parte della divisione arcade partecipa al progetto Dreamcast?

SI: I nostri ragazzi delle divisione AM stanno già realizzando titoli per Naomi, la scheda per coin-op basata su Dreamcast. Yu Suzuki è già riuscito ad ottenere tre milioni e mezzo di poligoni al secondo con Naomi, molto di più di quello che può fare il Model 3. Ci aspettiamo molti titoli per Naomi nelle sale giochi giapponesi. Giochi che saranno tra l'altro convertibili per Dreamcast. Ma la qualità richiesta dai consumatori è superiore a quella d'un tempo. Non sarebbero soddisfatti di semplici conversioni. Richiederanno giochi più adatti al divertimento casalingo. Dovremo quindi scegliere con maggiore attenzione i titoli più adatti ad essere convertiti.

Yu Suzuki alla presentazione del Dreamcast

Street Fighter Zero 3

Il tempo passa, le stagioni cambiano e i bambini crescono. Tutto si evolve tuttavia, nonostante il repentino e inarrestabile progresso, è anche bello gustare istanti che sanno di passato, assaporare qualcosa che mantiene gli aromi di un tempo, fruire di prodotti che rimangono sempre uguali, che si ripetono e che si presentano con preoccupante puntualità. E' su questa scia, accompagnati da un profondo senso di tranquillità interiore, che vi annunciamo l'avvento dell'ennesima conversione, dell'ennesimo episodio della saga di **Street Fighter**. Certo, in passato parte di questi porting erano stati oggetto di critiche anche piuttosto pesanti; critiche dovute, fondamentalmente, all'introduzione di varianti accessorie e a sgradevoli compromessi tecnici dovuti alle limitazioni dell'hardware preposto alla conversione. Gli utenti meglio disposti, i grandi fan di Capcom sono stati legati al Sat e a Sega che, grazie all'impiego della sua espansione di memoria, era riuscita a ovviare alle limitazioni dei 32-bit producendo una serie di conversione che si avvicinavano in maniera

Chi ha detto che bisogna sempre essere sportivi: ma avete visto quanto è grosso 'sto tizio!

impressionante agli arcade originali. Con simili premesse la migrazione in ambito DC di Capcom era ed è cosa naturale e così, se la trasposizione di **Marvel Vs Capcom** ha dimostrato le potenzialità del DC in campo 2D, la versione di **Street Fighter Zero 3** dimostra come Capcom abbia ancora molte frecce al suo arco oltre a una continua voglia di rinnovare i propri prodotti variando la meccanica di gioco e aggiungendo ogni volta elementi nuovi.

PASSA ALLA CASSA...

La prima cosa che balza all'occhio una volta caricato il gioco è la grande abbondanza di modalità a disposizione del giocatore, molte delle quali nate per il trasporto su console ed alcune, addirittura, esclusive per la console Sega. Le modalità classiche sono ovviamente tutte presenti e in riga: l'Arcade, il VS, il Team Battle, il Training, il Survival rispondono prontamente alla chiamata. Ci sono anche le opzioni che comprendono i vari settaggi di gioco ma sono cose note. Le novità comuni a tutto il mercato home sono costituite da una serie di trovate molto pregevoli. La prima è il "World Tour". Vi troverete a vagare per il globo terraqueo con il vostro paladino preferito ed, ovviamente, le avventure che vivrete saranno a base di pugni, calci e mosse speciali. Diversamente da quanto accade nell'Arcade però qui i vari scontri non saranno limitata al mero 1 contro 1 e diverse saranno le insidie e gli ostacoli che dovrete riuscire a superare per portare a termine il vostro viaggio. Potrebbe così capitarvi di dover affrontare contemporaneamente sia Ryu che Ken mentre nello stage successivo vi potrebbe essere richiesto di eliminare Blanka facendo uso solo di Combo. In caso di vittoria vi troverete ad avere per le mani una sugosa ricompensa che si tradurrà in una serie di nuovi attacchi e posizioni difensive che permetteranno al vostro fighter di meglio fronteggiare i nemici che vi si pareranno innanzi negli stage più avanzati. Il tutto potrà essere stipato su VMS e quindi ricaricarlo tramite l'Entry Mode che vi consentirà di utilizzare il fighter da voi plasmato sia in modalità Arcade che VS. Le novità però non sono ancora finite infatti oltre al "World Tour" anche il "Dramatic Battle" presenta alcune interessanti variazioni sul tema. Tanto per cominciare verrete affiancati nella vostra azione di pestaggio da un secondo personaggio gestito dal computer, il che vi permetterà di dar vita a una serie di scontri non propriamente regolamentari. Ogni lottatore sarà dotato di una propria barra di energia tanto che il 2 contro 1 così generato potrebbe apparire in prima battuta non tanto disonesto quanto tremendamente semplice. Ah, illusi! Capcom sa bene come comportarsi e allora i vostri avversari non saranno costituiti da semplici fighter: dovrete affrontare la creme dei lottatori di Street, gli uomini che ne hanno resa famosa la saga. Insomma ve la dovrete vedere con: Akuma, Vega, Sagat, Balrog e il grande Mr Bison. Ovviamente, per gli amanti delle relazioni umane, sarà possibile delegare a un secondo essere a base di carbonio il controllo del vostro collega e addirittura reclutare un terzo pischello al quale affidare il ruolo di super cattivone di turno. Una modalità che invece risulta un'esclusiva della versione DC di **Street Fighter Zero 3** è invece il Network Mode. È bene chiarire subito che questa modalità non permette di combattere in

tempo reale con un altro avversario posizionato dall'altra parte del globo, potrete invece avere accesso al sito web di **SFZ3** dove caricare i vostri punteggi migliori, downloadare lottatori e persino mettere a disposizione dei pischelli di tutti il mondo il vostro massacratore personale!

Il World Tour Mode sta per iniziare: è praticamente la sezione "carrieristica" di SFZ3...

Una super tira l'altra...

...l'importa è evitare che la seconda ci capiti sul faccione!

inkazzata. Un'altra piccola rivoluzione introdotta da Capcom con **SFZ3** è legata al sistema di gioco vero e proprio. Infatti, dopo aver selezionato il vostro personaggio vi verrà chiesto di stabilire uno "stile di lotta". Potrete così configurare l'approccio all'incontro utilizzando uno dei 3 "ism"; l'X, la V o lo Z. Il cambiamento che ne deriverà sarà notevole e non accessorio, infatti mentre l'X-ism vi consentirà di usufruire di un'unica super mossa, il V-ism vi farà combattere secondo la meccanica della versione Zero/Alpha mentre lo Z metterà a vostra disposizione un sofisticato sistema di Combo.

ORA DI PUNTA

Prendendo in considerazione anche la sola abbondanza di modalità appare palese come la longevità di **SFZ3** sia ben al di sopra di qualsiasi altro episodio della serie. Capcom però ha deciso di sfruttare al massimo quello che potrebbe essere l'ultimo capitolo della saga prima della rivoluzione annunciata con la versione Giant e così ecco che, oltre alla cascata di opzioni, la casa di Osaka ha deciso di portare la rosa dei possibili contendenti alla cifra di 35 unità. Alcuni, come Ryu, Ken, Dhalsim, Chun-Li, Sagat, Charlie, Rose, Sakura provengono dalla versione Zero/Alpha del gioco. Altri invece sono personaggi classici, che sono andati dispersi con l'evolversi della serie. Assisteremo quindi al gradito ritorno di Blanka, Vega, Fei Long, Dee Jay, Cody, Cammy, Honda e il sempre più rosso T Hawk. A coronamento di una tale ammucchiata non poteva mancare un'ulteriore serie di personaggi, versioni rivedute e corrette dei nostri paladini preferiti alcuni in versione feroce e terribilmente

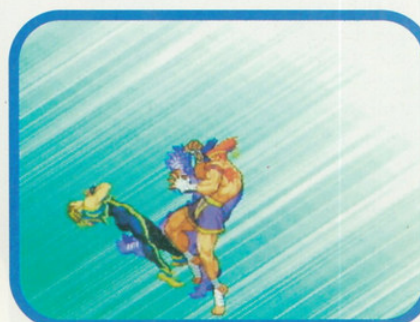
METRO DI GIUDIZIO

A livello di mera giocabilità **SFZ3** si rivela come il più completo e più intrigante episodio dell'intera serie. Ancora, ogni personaggio presenta una grande varietà di attacchi e di mosse a disposizione, è tornato pure il Power Meter ma non basta. Infatti, per rendere gli scontri ancora più vivaci e movimentati Capcom ha inserito un seconda barra, denominata Block Meter, pensata e studiata per mettere in crisi quei giocatori che basano la loro strategia di combattimento sulle parate ad oltranza. Da ciò è facile evincere come **SFZ3** sia un titolo estremamente complesso, una vera e propria evoluzione della serie che, almeno per una volta, investe in primis la struttura e la meccanica di gioco. Ancora, il livello di AI dei personaggi computerizzati è stata alzato e affinato per offrire una maggiore resistenza, le Counter in versione normale e Zero/Alpha sono state rese più elastiche. Ampliato anche il sistema di combo tanto che ora è possibile legare colpi semplici, counter e super di qualsiasi genere. A

tutto ciò vanno poi a sommarsi prese e proiezioni aeree che di fatto rendono obbligatoria la presenza di una modalità quale la Practice che, finalmente, può essere considerata come vera e propria scuola per la formazione del vostro fighter. A proposito, in **SFZ3** è possibile per la prima volta utilizzare il pad analogico che risulta comodo nell'esecuzione delle mosse a 360° e più.

RISOLUZIONE DEL PROBLEMA

Così come era accaduto per la versione a 128-bit di **Marvel** anche questo **SFZ3** si segnala come un prodotto incredibilmente fedele alla sua controparte da sala. I colori risultano infatti vivi e brillanti, le dimensioni dei personaggi nulla hanno concesso al trasporto sul supporto siliceo, i dettagli sono rimasti pressoché invariati così come la fluidità e il numero delle animazioni. I fondali ripropongono pedissequamente gli stessi temi

Nonostante l'abbondanza di sprite sullo schermo il gioco mantiene sempre una fluidità impressionante

A Blanka, Blanka, Blanka... Leon, leon, leon, feeee... BOOOM!

presenti in sala, la loro azione coreografica risulta più che efficace anche se non tutti sono, a conti fatti, spettacolarmente animati o particolarmente evocativi. Alcune arene infatti tendono al piatto e, anche se è difficile notarlo mentre si sta combattendo, gli spettatori più esigenti potrebbero rimanere parzialmente delusi da una certa mancanza di cura di alcuni stage. Sarebbe stato quindi buona cosa che Capcom, durante il porting avesse operato anche un restyling dei suo fondali meno riusciti. Ciò non è avvenuto ma, per quanto la cosa possa indispettirci, il fatto non può e non deve essere considerato più di un peccato veniale. Ciò detto, esiste ancora una differenza con la versione da sala, un inconveniente che già si era verificato con **Marvel Vs Capcom**. Anche in questo caso infatti la risoluzione del gioco non raggiunge i livelli della sua controparte a gettoni. I contorni dei personaggi appaiono leggermente sfocati, in diversi fotogrammi sono ravvisabili delle scalettature e, ancora una volta, si ha l'impressione che il gioco giri invece che in 640 x 480, sotto gli ormai vetusti 320 x 200 pixel. Ciò potrebbe essere causato dalla compressione utilizzata per caricare i file in memoria, una compressione che se da un lato permette di godere di tutti i frame dell'originale e di caricamenti rapidissimi dall'altro va ad intaccare (anche se solo in minima parte) l'orgia grafica del titolo Capcom posizionandolo, sotto questo punto di vista, qualche punto sotto alla versione da sala. Per quel che riguarda invece il versante audio, nulla è stato concesso durante la

conversione. Infatti non solo tutti i vari FX sono stati riportati in maniera pressoché perfetta ma addirittura le tracce audio sono state arricchite con nuovi campionamenti e melodie.

Dopo intense sessioni di test e prove in singolo e in gruppo non abbiamo dubbi: SFZ3 può essere tranquillamente considerato come il miglior episodio della serie. Si tratta comunque, e questo è bene sottolinearlo, di un prodotto estremamente diverso per meccanica e struttura dagli episodi del filone VS caratterizzati da una serie di scelte e da una dinamica molto più arcade e intuitiva. La difficoltà generale del prodotto si attesta infatti su livelli medio alti e avrete bisogno di tempo per imparare a padroneggiare a dovere i vari lottatori presenti nel gioco. Per il resto c'è poco altro da aggiungere. Inutile spendere ulteriori parole sulla grafica che è quanto di più vicino alla sala si potesse sperare e idem per l'audio. L'unico avvertimento che vogliamo lanciare riguarda l'impiego del pad: infatti per quanto il sistema di controllo risponda in maniera ottimale, il nostro consiglio è quello di dotarsi di un joystick. Il feeling del prodotto ne guadagnerà enormemente, così come l'esecuzione di alcuni passaggi e sequenze di mosse particolarmente complesse.

Ready 2 Rumble Boxing

Ve lo ricordate il mitico Punch-Out made in Nintendo, ai tempi in cui il colosso di Yamauchi-san ancora si occupava di giochi da bar, oppure Frank Bruno's Boxing, sua volgare scopiazzatura su Commodore 64 ma una vera figata (per forza, se era scopiazzato). Ricordate la goduria nel vedere certi panzoni in salopette allungare due metri di lingua dopo un bel gancione nello stomaco, barcollare, e poi cadere sul fondoschiena facendo tremare tutto lo stadio? E quel deficiente che usava le tecniche da ninja? Se all'epoca non eravate ancora nati (sì, era proprio tanto tempo fa, aahhh…) non ci sono problemi: Ready 2 Rumble Boxing è esattamente la stessa cosa. Il concetto è che una massa di dementi crede di potersi fregiare della denominazione di pugile solo perché ha una faccia divertente e dei modi di gesticolare che fanno crepare dal ridere. E il bello è che funziona. Da quello che abbiamo visto sinora, Ready 2 Rumble è una delle cose più demenziali che siano apparse su uno schermo casalingo: denti che saltano, gente che barcolla per mezz'ora prima di schiantarsi al suolo, gente che a barcollare non fa nemmeno a tempo… Prendiamo Afro Thunder per esempio: ex tassista, solo il nome fa capire che stile possa avere la sua capigliatura, esile com'è procede a continui balzelli per scaricare dei ganci che mandano in tilt i pugili più pasciuti… Ma tutto questo funziona grazie all'incredibile uso delle texture che Midway ha fatto per questo titolo: già che non dovevano ritrarre un paesaggio con un orizzonte limitato come un'arena pugilistica, ci hanno dato sotto con i dettagli. Se osservate bene l'epidermide dei pugili potete scorgere un groviglio di venature quasi da vomito, per non parlare della cellulite che ricama le cosce e il ventre di certi soggetti che farebbero la felicità di un certo tipo di telemarketing… L'unica cosa che ci ha lasciati un po' perplessi sono gli spettatori, non proprio lo stato dell'arte, ma è una cosa su cui si passa sopra perché prima o poi l'attenzione torna a concentrarsi sulla demenzialità dei boxeur (si dice ancora così?). Occhi neri, volti tumefatti, la soddisfazione che proverete quando riuscirete a provocare un po' di gonfiore di quello bello livido sulle facce dei vostri avversari sarà la terapia che alcuni medici cercano da anni. Solo un appunto: se tutto questo ha una certa incidenza sul divertimento nel modo a due giocatori, molta meno ne ha quando siete soli e disperati a casa. Non perché sia bello avere degli amici, ma perché il gioco sembra proprio facile. Finire gli incontri contro gli avversari computerizzati non vi impegnerà certo allo spasimo, e anche le tecniche da usare non sono certo sofisticatissime. Quasi sempre vi basta la "toccata e fuga", anche se bisogna ammettere che certi pugili si dimostrano più letali se riuscite ad azzeccare la combo che gli è più congeniale. Comunque sia, vincere un incontro vi servirà per accumulare denaro (negli incontri chiamati "Prize fights"), che vi servirà per iscrivervi agli incontri per il titolo ("Title fights"), insomma, quelli che vi serviranno per effettuare la cosiddetta scalata al titolo. Inoltre, il denaro va usato per partecipare a delle sessioni di allenamento che ricordano curiosamente Parappa the Rapper. Se si preme il pulsante giusto nel momento giusto, si va avanti e si migliorano le proprie abilità, altrimenti si rimane per sempre un mediocre (mi ritornano alla mente le parole dell'allenatore di Rocky Balboa: "Potevi essere un buon pugile e invece…"). Insomma Ready 2 Rumble ha tutta l'aria di essere eccezionale giocato in due e un filino più debole in singolo, nonostante esista l'incentivo di scoprire gli avversari segreti. Il verdetto definitivo sul prossimo numero …

Under Cover

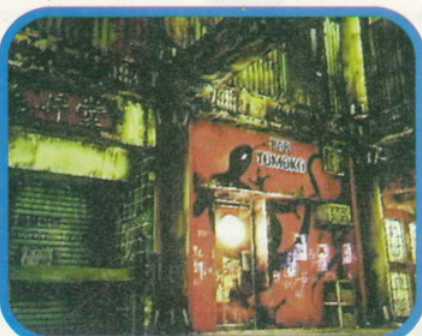
Sega ha iniziato quest'anno in Giappone con una politica molto aggressiva, sostituendo progressivamente la pubblicità televisiva dell'hardware con quella del software. Per ora, sappiamo che intende continuare a trasmettere un elevato volume di annunci pubblicitari per tenere il pubblico sotto pressione fino a quando non verrà probabilmente annunciata un'eventuale PlayStation 2. Sadahiko Hirose, vicepresidente di Sega (al posto di Irimajiri) è intervenuto direttamente per presentare la squadra degli sviluppatori. Come è stato spiegato dal produttore Masayasu Ishikawa, Under Cover è dedicato essenzialmente agli amanti di giochi leggeri. In altri termini, si tratta di un titolo che offre una buona grafica, una trama accattivante e un sistema di gioco assai semplice. Però, dopo circa un'ora di spiegazioni, il pubblico era ancora scettico riguardo all'effettivo potenziale di questo gioco, dal momento che finora non è stata presentata alcuna sua caratteristica originale. Questa avventura in 3D trae ispirazione da un famoso romanzo giapponese che porta lo stesso nome. Sono stati presentati tre dei suoi personaggi: la protagonista si chiama Kei Samejima ed è un'investigatrice molto sexy che deve risolvere un mistero; la parte del cattivo spetta a Ron Way, che appartiene alla Mafia; Sammy è il personaggio (femminile) attorno a cui è centrato il mistero. Il gioco è ambientato a Tokyo nel 2025 e ne sono state ufficialmente presentate tre diverse locazioni: il City Hotel, da cui parte l'azione, la zona portuale e la cittadella ad alta tecnologia. Il giocatore potrà godersi un sistema di visuali dinamiche simili a quelle di Bio Hazard/Resident Evil, mentre il filmato introduttivo, ispirato a Die Hard, è stato elaborato da Mark Giambruno, che lavora per una compagnia americana chiamata Mondo Media.

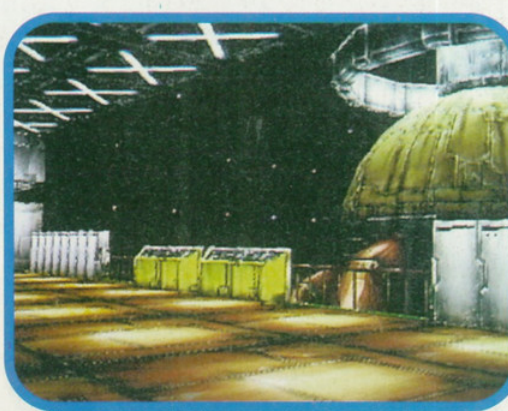
Le animazioni erano impressionanti e per il tutto il filmato si poteva chiaramente notare un'atmosfera di stampo giapponese. Le strade notturne che abbiamo visto ricordavano un po' Blue Stinger: luci al neon, graffiti sui muri, elevati livelli di dettaglio, eccetera. Purtroppo, non è stata fatta parola su un'eventuale possibilità di interagire con gli sfondi. Il gioco conterrà moltissimi

Ecco la dolce Kei in azione: il sistema di combattimento, per adesso, non è dei più convincenti...

Un momento dell'intro di Under Cover: il gatto si trasformerà in un essere alieno succhiasangue? Sarà un droide dotato di carica esplosiva a tempo? I suoi occhi, mio dio, i suoi occhi!

"Mani in alto! Hai diritto a una sola telefonata rimanendo in silenzio, tutto quello che dirai potrà essere usato contro il tuo avvocato!" Calma Kei, è solo un'esercitazione...

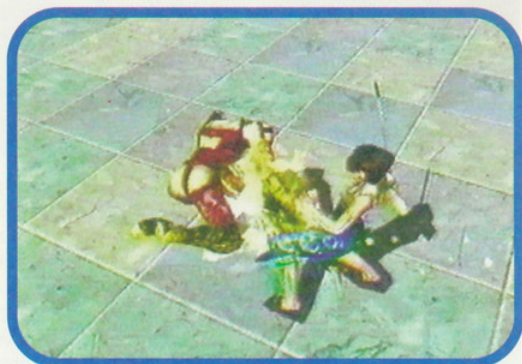
Le ambientazioni di Under Cover sono molto interessanti

elementi tipicamente giapponesi: cartelli, locali, centri ricreativi, e così via. Per quanto riguarda i combattimenti, Pulse Interactive (che ha sviluppato il gioco) ha orgogliosamente presentato il suo nuovo sistema, chiamato Digi, ma secondo noi era ben lontano dall'essere convincente. In pratica, premendo un pulsante la protagonista punta la sua arma; premendo una seconda volta il pulsante si fissa la mira sul nemico più vicino, e premendo la terza volta si spara. Possiamo comunque dire che le animazioni della protagonista erano molto grossolane; ad esempio, gli sviluppatori non hanno sfruttato il motion capture per rendere in modo realistico alcune mosse. I nemici appartengono tutti alla mafia russa o cinese e parlano nella loro lingua con i sottotitoli, mentre la musica di sottofondo è stata composta da Gomi, un famoso DJ giapponese che lavora a New York. Pulse Interactive intende vendere alcuni CD musicali contemporaneamente al gioco. È chiaro che Under Cover si presenta come un titolo ambizioso, ma è altrettanto chiaro che Pulse Interactive e Sega non sono riuscite a mostrare il suo potenziale. Under Cover sembra essere una specie di ibrido fra Metal Gear Solid (per lo schema di gioco) e Bio Hazard (per il sistema di mira), ambientato in un'atmosfera asiatica. Dopo Shen Mue, Blue Stinger e D2, Under Cover è il quarto titolo dello stesso genere, forse un po' troppo per un mercato ancora giovane come quello del Dreamcast. Il sistema di visuali dinamiche (chiamato dai giapponesi "gioco stile Hollywood"), la sontuosa grafica e il semplice sistema di combattimento potrebbero non bastare per attirare chi ama i giochi "leggeri".

Lara Croft deve iniziare a tremare? E' ancora presto per dirlo...

Uno scorcio dello scenario hi-tech di Under Cover. Vi ricordiamo che il gioco è ambientato nel 2025...

Soul Calibur

E' dall'uscita di Ridge Racer per PlayStation che gli utenti Sega sperano ardentemente di poter vedere un gioco Namco sulla loro console. Dopo anni di attesa il sogno si è finalmente avverato. Con due conferenze stampa prima e durante il Tokyo Game Show, Namco ha mostrato cosa è in grado di gestire la nuova console Sega. Soul Calibur non è la classica conversione sviluppata da terze parti incapaci come la maggior parte dei giochi prodotti per Dreamcast sino ad ora. E' più dettagliata, più fluida, più animata, più complessa della già spettacolare versione a gettoni. Osservando le prime schermate catturate da una beta pronta solo al 30%, case come Genki dovrebbero soltanto fare un serio e profondo riesame delle proprie capacità...

GATHERING SOULS

Uscito nel 1996, Soul Edge ha costituito una delle tante dimostrazioni di capacità e bravura di Namco. Meriti ottenuti soprattutto con la versione PlayStation del gioco, una conversione che con il suo elevato livello di fedeltà e completezza ha fissato un nuovo standard qualitativo per le produzioni destinate al mercato casalingo. Per quanto immediato e graficamente spettacolare, Soul Edge era però lontano dal poter essere definito un picchiaduro perfetto. L'impianto di gioco, piuttosto carente nella varietà dei colpi, avvantaggiava una strategia di gioco troppo istintiva che poco si adattava agli amanti dei beat'em up più tecnici. Compresi gli errori commessi in passato, Namco ha deciso di realizzare per il sequel di Soul Edge una meccanica di gioco più complessa senza però sacrificare troppo la giocabilità. L'hardware scelto per il secondo episodio della serie è il System 12, un'evoluzione della scheda precedente dotata di maggiore memoria e qualche effetto grafico aggiuntivo. Soul Calibur è graficamente più appagante del suo predecessore. Ma soprattutto più divertente da giocare. Come è d'uso nella realizzazione di un sequel di un picchiaduro, nella rosa dei personaggi disponibili sono presenti alcune vecchie conoscenze. Mitsurugi, Voldo, Sophita, Taki ritornano con un nuovo look e tecniche di combattimento inedite. Ad essi si aggiungono i cinesi Xianghua e Kilik, l'emulo di Elvis chiamato Maxi, l'essere nato dalla Soul Edge conosciuto con il nome di Nightmare, il barbaro Astaroth e la sensuale quanto letale Ivy. Come accade normalmente con le ultime produzioni Namco, per mantenere vivo l'interesse per il gioco sono stati inseriti alcuni personaggi segreti che vengono sbloccati dopo un numero prefissato di giorni di funzionamento del coin-op. Tra di essi ritroviamo Siegfried, Seung Mina, Hwang, Rock, Yoshimitsu (guest star proveniente dalla saga di Tekken) assieme ai nuovi Lizard Man e Edge Master. Il sistema di sblocco a tempo provoca inoltre l'apparizione di livelli, armi e costumi alternativi. Aggiunte che saranno sicuramente incluse nella versione Dreamcast del gioco.

SOUL RUNNING

La principale innovazione apportata da Namco rispetto alla meccanica di gioco di Soul Edge consiste nell'introduzione dell' 8-Way Run System. Grazie ad esso è possibile correre liberamente in ogni direzione, elemento che rende Soul Calibur un picchiaduro decisamente meno statico di Tekken 3 e Virtua Fighter 3. E' stata inoltre conservata la schivata laterale, ora effettuabile con un movimento più immediato. Il comparto di mosse difensive gode inoltre di un complesso sistema di parata. Come in Tekken, mantenendo neutrale il joystick si effettua una parata automatica che protegge dagli attacchi semplici ma rende vulnerabili alle combinazioni (Neutral Guard). La sua aggiunta risolve il problema d'incompatibilità che molte persone hanno con il pulsante di parata (Active Guard). L'impiego di quest'ultimo è però essenziale se si vuole ottenere una difesa più completa. Gli unici colpi che possono intaccare l'Active Guard sono quelli imparabili, tecniche speciali inserite allo scopo di

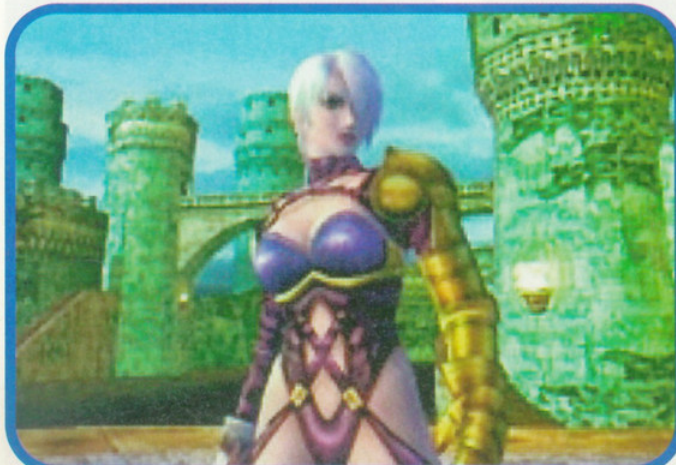
Se queste sono immagini della versione pronta al 30%, pensate a come sarà quando verrà completato!

Gli effetti di trasparenza provocati dai colpi sono decisamente più nitidi

Nonostante l'elevata risoluzione e la grafica stupefacente, i personaggi si muovono a sessanta fotogrammi al secondo!

scoraggiare le strategie di combattimento troppo difensive. Un'aggiunta estremamente interessante è il Guard Buffering, grazie al quale si evita di rivelare all'avversario la mossa che si sta eseguendo fino al momento in cui si scaglia l'attacco. Sono inoltre state conservate le tecniche di contrattacco come Guard Impact e le Weapon Stripping. Con un tale sistema difensivo, attaccare un avversario esperto mediante combo eseguite a caso è un puro suicido. Strategia quest'ultima che si rivelava particolarmente efficace con il prequel del gioco. Le tecniche d'attacco non sono comunque state sottovalutate e comprendono numerosi colpi speciali e combinazioni. Queste ultime sono divenute più semplici da eseguire grazie ad un miglioramento del sistema di memorizzazione delle sequenze di mosse inviate alla CPU. Il sistema di Guard Cancelling, introdotto con Soul Edge, gode ora di una maggiore importanza. Praticamente ogni colpo speciale può essere interrotto durante la sua esecuzione in modo da confondere l'avversario. Come in Tekken è possibile incrementare la potenza delle proprie mosse per un breve periodo di tempo. Queste tecniche sono però da impiegare con molta attenzione in quanto lasciano vulnerabili ai colpi avversari per qualche secondo. Con il Soul Charge, ogni attacco portato a segno viene considerato come un Counter Hit e di conseguenza provoca lo stordimento dell'avversario. Lo Spirit Charge permette invece di rendere i propri colpi imparabili. Non potevano mancare infine le prese, evitabili come nel primo episodio utilizzando apposite tecniche di fuga. A completamento delle azioni disponibili vi sono l'Air Control, che consente di proteggersi dalle combo aeree, il rotolamento al suolo ed una mossa per ridurre i danni da caduta. Per quanto dotato di un impianto di gioco più complesso rispetto a Soul Edge, il suo sequel mantiene il medesimo livello di giocabilità che viene esaltato soprattutto dalla modalità a due giocatori. I combattimenti contro la CPU risultano ancora piuttosto facili, soprattutto quando ci si è abituati al sistema di controllo. Ma questo è un difetto comune a molti picchiaduro poligonali...

SOUL DREAMING

Per quanto alla data di uscita della versione Dreamcast di Soul Calibur manchino solo pochi mesi, Namco ha diffuso un ridotto numero di dettagli riguardanti i miglioramenti apportati al gioco. Dalle prime immagini mostrate appare chiaro il totale rifacimento delle texture dei personaggi che ora risultano più definiti e dettagliati. Anche le arene di gioco hanno subito un completo restyling che ha incluso l'aggiunta di un maggior numero di elementi poligonali. Nonostante Soul Calibur per Dreamcast risulti graficamente più ricco rispetto al coin-op, la risoluzione è rimasta la stessa (640 x 480) e le animazioni non scendono mai sotto i sessanta fotogrammi al secondo. Le migliorie includono inoltre l'impiego di effetti speciali aggiuntivi (basti guardare l'incredibile qualità delle trasparenze) ed alcune modifiche all'8-Way Run System. L'entità di queste ultime è però ancora ignota. Considerate le precedenti conversioni di Namco per PlayStation, non possiamo che aspettarci delle splendide sequenze in full motion, personaggi ed armi inedite e l'aggiunta di numerose modalità aggiuntive tra cui la possibilità di organizzare incontri via Internet. La presenza di un concorso per la scelta delle migliori illustrazioni ispirate al gioco lascia inoltre presupporre la presenza di un Art Gallery che ci auguriamo non si limiti ai disegni dei soli fan. Con Soul Calibur Namco ha nuovamente dimostrato la sua totale superiorità in campo poligonale nei confronti della concorrenza. Sapere che una eccezionale capacità tecnica è a disposizione di Dreamcast è particolarmente rincuorante. In una recente intervista, Namco ha dichiarato di voler vendere almeno due milioni di copie di Soul Calibur. I suoi progetti futuri riguardanti Dreamcast dipenderanno dal modo in cui verrà accolto il gioco. Vista la qualità della conversione, i prossimi titoli Namco per la nuova console Sega non tarderanno ad arrivare...

Dreamcast e System 12 a confronto, il maggiore dettaglio grafico della versione Sega è palese

Psychic Force 2012

I beat'em up sono uno dei mattoni fondamentali, una parte importante della biblioteca di una console oltre ad essere un genere che vanta migliaia e migliaia di estimatori. Quest'ultima "qualità" ha dato una mano notevole alla diffusione di questi titoli che, da un paio di anni a questa parte, oltre ad aver raggiunto standard particolarmente elevati, si sono differenziati dando vita a svariati filoni. Così sono progressivamente spariti i cari e vecchi giochi, i titoli sparacazzotti dove bastava premere freneticamente i tasti per avere salvo il grugno. Combo, megamosse, team di lottatori, sottogiochi assortiti sono oggi all'ordine del giorno e anche i vari ring hanno assunto un aspetto più solido con l'avvento della terza dimensione. In questo panorama si presenta questo PF2012, un game targato Taito, che a differenza di molti suoi colleghi punta tutto sulla rapidità e su un sistema di controllo particolarmente intuitivo. Basterà questo a fargli guadagnare il favore del grande pubblico? In Giappone sembrerebbe di si, ma qui in Europa?

POTERE AL CERVELLO

Le opzioni a disposizione del giocatore risultano molto classiche con l'arcade, lo story mode, vs vari, il watch, sessioni di allenamento e la solita schermata dei settaggi comprensiva di tutte le voci tipiche di questo genere di produzioni (controlli, tempo ecc. ecc.). Scendendo più in dettaglio, con l'Arcade vi troverete impegnati in svariati scontri contro tutta una serie di avversari fino alla loro o la vostra fine. Idem per lo story mode, solo che in questo caso i round saranno preceduti da simpatici teatrini che vi spiegheranno il perché di tutta questa violenza. Altra carta doppia è costituita poi dai vari Vs. Ancora ci saranno i soliti combattimenti anche se qui il giocatore avrà la possibilità di scegliere l'avversario più o meno umano da affrontare. Il watch mode oramai tanto di moda è la classica opzione da negoziante, un lungo e prolungato demo in grado di aumentare la produzione di bava, però a casetta risulta quasi inutile. Anche il Training non si segnala per particolari trovate se non per la possibilità di provare senza limiti di tempo e energia tutti gli attacchi e le percussioni disponibili. Facendo quindi due conti, Taito avrebbe potuto benissimo concentrare la struttura di gioco in un paio, al massimo tre opzioni. L'enorme spazio a disposizione del GD-Rom deve però aver convinto i programmatori del Sol Levante a moltiplicare le modalità disponibili rispetto all'arcade originale e questo pur non avendo la benché minima idea di cosa inserire.

Un beat 'em up non è tale senza personaggi caratterizzati da vestiti beoti

ALL RANGE BATTLE

Il sistema di controllo e, più in generale, l'intera struttura di gioco di questo PF2012 risultano estremamente basiche. Questo, se da un lato limita l'iniziale periodo di purgatorio, dall'altro incide in maniera sostanziale sulla longevità del prodotto. Il modus operandi del gioco vi vedrà combattere all'interno di un cubo sospeso in aria. In questo ring surreale i controlli ci permetteranno di bloccare, attaccare, oltre che usare i nostri poteri psichici. Niente salti invece, rimpiazzati da una serie di brevi scatti, che però risulteranno praticamente inutili contro i seguaci della macchina. Gli avversari di poligoni e texture si dimostreranno infatti dannatamente abili nei movimenti, relegandovi quasi sempre a distanza di sicurezza per poi massacrarvi non appena abbasserete la guardia. Ovviamente, come succede in tutte le migliori famiglie, anche qui i vari character avranno a disposizione una serie di tecniche segreti che varieranno automaticamente a seconda della distanza del vostro contendente. Molto limitata risulta

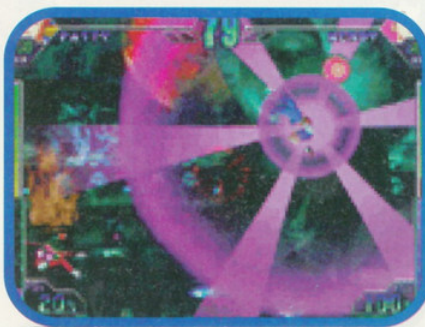
Ti faccio un cubo così!

Qualche simpatica scena dell'intro di Psychic Force 2012...

invece la selezione delle combo, costituite da una semplice pressione di un paio di tasti. Le combinazioni eseguibili raramente andranno oltre i 4 o 5 copi e l'unica abilità richiesta sarà un discreto tempismo. Detto ciò il modo migliore per stendere al tappeto un avversario saranno, ancora una volta, i famigerati colpi speciali. Tuttavia il loro impiego sarà qui limitato dalla presenza di una barra, collocata sul lato dello schermo, che indicherà il vostro livello di carica.

JUNIOR

Così come vuole il background del gioco, i vari personaggi traggono i loro poteri non tanto dai loro poderosi muscoli quanto dai loro cervelli. Per essere perfettamente in linea con i nostri paladini anche a noi, prima di poter scendere in campo, una volta selezionata la modalità di gioco ed il personaggio, sarà richiesto un certo sforzo mentale. Dovremo selezionare lo stile di combattimento il che andrà ad incidere o sulla vostra velocità o sulla potenza dei vari colpi. In termini di resa su schermo, bisogna dire che i risultati ottenuti dai programmatori di Taito sono abbastanza contrastanti. I vari background infatti, pur vantando una buona quantità di animazioni, risultano dannatamente bidimensionali, il che li pone in netto contrasto con la solidità dei vari fighter e senza possibilità di paragone alcuno con giochi quali Power Stone. Il teatro stesso degli scontri non è altro che una serie di linee tirate in aria che, di certo, non costituiscono un peso per il potente processore del DC. Fortunatamente, i vari fighter risultano definiti, dettagliati oltre che molto ben caratterizzati. Gli effetti vanno dalle trasparenze ai classici riflessi e sorgenti di luce che, comunque, si scontrano con la pochezza dei fondali. Detto ciò, la parte migliore e più impressionante del prodotto sono sicuramente gli attacchi speciali capaci di generare veri e propri cataclismi sullo schermo, con cadute di meteoriti e apocalissi varie. Passando invece al versante audio, sicuramente le varie melodie presenti nel gioco sono state ben studiate. Gli accompagnamenti risultano perfetti per le varie situazioni, calzanti ai vari scontri e questo, nonostante alcuni temi siano un tantino lenti.

I fondali bidimensionali non sempre si sposano al meglio con il maggiore spessore dei vari personaggi

Le dimensioni e la portata delle mosse speciali è veramente incredibile

Date le origini non certo umili di Psychic Force 2012, mosso al bar dalla potente scheda Wolf di Taito, alcuni potevano aver dei dubbi sulla possibilità di godere di una fedele conversione di questo titolo particolarmente famoso nel paese del Sol Levante. Invece, a differenza degli esperimenti di conversioni precedenti, PF2012 risulta un porting praticamente perfetto dall'arcade originale. Tutti gli elementi sono stati fedelmente riportati, dall'ottima qualità delle texture alla velocità e alla fluidità delle animazioni. Il livello di giocabilità e l'AI dei vari avversari si attesta su buoni livelli, tuttavia esiste un inconveniente legato all'estrema fedeltà della conversione. Infatti, nonostante la schermata di apertura sia letteralmente infestata da svariate modalità di gioco, PF2012 risulta niente più che l'ennesimo beat 'em up 3D molto spettacolare ma abbastanza limitato, il che se da un lato rende il gioco perfetto per i videogiocatori alle prime armi, dall'altro diminuisce in maniera sostanziale il feeling a lungo termine del prodotto, il che con avversari come VF3 e Power Stone in giro è molto grave...

D2 è un titolo sicuramente il più promettente. Non più trattenuto dai limiti delle passate tecnologie (o di tecnologie morte ancora prima di apparire, vedi M2 di Matsushita), Kenji Eno ha dato il meglio di se stesso nella realizzazione di questo gioco. Dimenticatevi fondali piatti, effetti nebbia, orizzonti ridotti e texture sfocate. D2 è un'immensa avventura interamente poligonale dall'incredibile dettaglio grafico e dalla colonna sonora estremamente curata. Un titolo più che adeguato quindi per il debutto della macchina da sogno Sega.

LAURA DOV`E` ?

Laura sta vivendo un incubo. Si trova a bordo di un aviogetto commerciale e sta semplicemente badando ai fatti suoi quando all'improvviso dei terroristi armati si impadroniscono del velivolo, uccidendo a sangue freddo chiunque ostacoli le loro azioni, coadiuvati da una sospensione delle leggi della fisica che si verifica quando vengono sparati dei proiettili in un ambiente pressurizzato! Mentre tutti gli altri cercano riparo, Laura si accorge di una gigantesca cometa interplanetaria che si trova in rotta di collisione col jet. Un uomo misterioso le salva la vita spingendola lontano proprio mentre la cometa si schianta contro l'apparecchio. Ma a impedire che Laura venga uccisa dallo spostamento d'aria è Kimberly, un'altra superstite di questa tragedia aerea. Insieme cercano un luogo sicuro e lo trovano in una piccola capanna, ma poi scoprono che gli abitanti della zona sono stati contaminati da una specie di forma di vita vegetale di origine aliena che li consuma e li tramuta in mostri. Che cosa si nasconde dietro a questi inquietanti fenomeni? Laura è decisa a scoprirlo, ammesso che viva abbastanza a lungo.

NIRVANA VIRTUALE

Soltanto una tecnologia così avanzata come quella di cui dispone il Dreamcast è in grado di gestire ciò che propone D2. L'obiettivo ultimo del gioco, per fare un esempio, è quello di riprodurre sullo schermo la solenne bellezza delle gelide lande canadesi, e questa non è certo una cosa da poco. D2 vanta qualcosa come 3.000 tipi diversi di fiocchi di neve poligonali! Non meno notevoli sotto il profilo cosmetico sono i protagonisti del gioco: ognuno di essi è composto da oltre 5.000 poligoni, di cui 2.000 destinati a formare il volto del personaggio. Ciò permette a Warp di animare i suoi personaggi con una notevole gamma di animazioni facciali usate per comunicare svariate emozioni: da movimenti convulsi al semplice sollevamento di un sopracciglio. Nel complesso ogni scena è composta da circa un milione di poligoni, il che equivale a dettagli di qualità assai elevata. Le schermate qui riprodotte non sono particolarmente efficaci nel dimostrare l'effettiva validità del gioco, specialmente se si tengono a mente animazioni da 60 frame al secondo e immagini in alta risoluzione!

MUSICA, MAESTRO!

In D2 la potenza del chip Yamaha a 64 canali installato nel Dreamcast viene utilizzato in modo assai efficace. Ci sono due tipi di commento musicale: si parte con la combinazione piano/violoncello/violino che il signor Eno ha fatto ascoltare dal vivo sul palcoscenico dello show dedicato a D2 a luglio. Questi strumenti sono stati scelti appositamente per trasmettere al giocatore le diverse atmosfere contenute nel

La nostra eroina fa esplodere alcune taniche di benzina. Che ragazza fantastica!

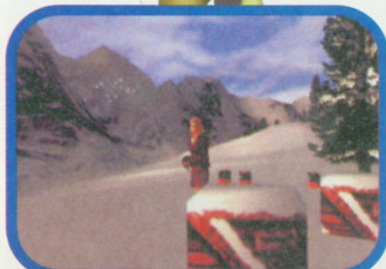
Alla faccia del WWF: ecco Laura mentre prende a mitragliate un lupo!

Una panoramica sul paesaggio montano di D2: niente male, eh?

gioco. C'è poi una colonna sonora a base di ritmiche per strumenti a percussione che arricchiscono oltre ogni dire le fasi più dinamiche del gioco. Proprio come in un film, insomma!

DIVERGENZE ARTISTICHE

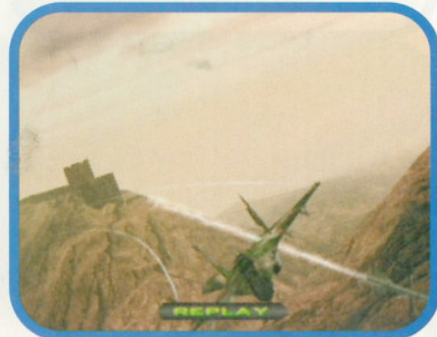
Il gioco che D2 richiama alla mente più di ogni altro è Tomb Raider, ma le differenze che esistono fra questi due titoli sono evidenti. Tanto per cominciare Warp pone l'accento sull'importanza dei grandi spazi aperti in cui il gioco è ambientato, dato che la maggior parte delle fasi dinamiche ha luogo proprio in questi. In questi scenari c'è parecchia roba con cui interagire, fra cui sci a reazioni e teleferiche su cui Laura può salire. Inoltre le fasi di combattimento sono quanto di più diverso possa esistere rispetto a ciò che proponeva Tomb Raider. Quando si viene aggrediti, si assiste con stupore a un agguato che viene visualizzato con una prospettiva in terza persona, come in Resident Evil, ma la lotta vera e propria si svolge in soggettiva. La differenza più grande risiede però nella trama. Anche se il primo D, quello per Saturn, non era poi così dotato sul versante dell'interazione (ricorrendo spesso e volentieri a sequenze in full motion video), non si poteva avere delle riserve sull'incisività del suo messaggio e sul fascino della trama. Ebbene, D2 associa a tutto questo delle immagini in tempo reale: a buon intenditor...

Una sequenza di combattimento di D2: Laura affronta uno snowboarder (o qualcosa di simile) trasformato in uno zombie!

Mentre cala la sera, il paesaggio inizia ad assumere una tinta rossastra...

Airforce Delta

Curiosamente, Airforce Delta non è né una conversione né una serie, perché infatti sarà il primo titolo originale firmato Konami per il Dreamcast. è stato presentato all'ultimo Tokyo Game Show e vi si può giocare con lo speciale joystick prodotto da ASCII, che garantisce un'eccellente sensibilità di comando. Tanto per fare un confronto, Namco ha presentato allo stesso TGS il suo ultimo Ace Combat 3, e possiamo ben dire che non reggeva quasi per niente il paragone con questo suo concorrente Konami. Così stando le cose, è curioso notare che Airforce Delta sia direttamente ispirato alla serie Ace Combat per quanto riguarda il sistema di gioco. I giocatori dovranno attraversare più o meno le stesse fasi: la spiegazione delle missioni (in cui la mappa ricorda un po' troppo Ace Combat), la missione stessa, la visualizzazione dei risultati, la compravendita di aerei e la missione successiva.
Airforce Delta offre 24 missioni e 20 velivoli fra cui scegliere. In effetti, gli aerei presenti nel gioco sono in tutto 30, ma se ne possono pilotare soltanto 20, che comunque non sono pochi: tutti gli altri, per esempio gli elicotteri, si limiteranno a farsi vedere. Si tratta in generale degli stessi aerei militari che appaiono in tanti altri giochi del genere (Rafale, Su-34, F/A-18, Hornet, Tomcat, Mirage 2000, eccetera), ma corre voce che siano presenti anche apparecchi assai più esotici, se non addirittura futuristici. Le missioni sono di parecchi tipi diversi, e ancora una volta presentano una vistosa somiglianza con quelle di Ace Combat: i piloti dovranno volare all'interno di gallerie, attaccare portaerei, fungere da scorta o fare lo slalom fra vari edifici. L'interfaccia visiva è piuttosto classica: indicatore dei danni, quantità di carburante, numero di missili rimasti, tempo a disposizione, manetta. Gli scenari invece sono assai numerosi e vantano un livello di dettaglio piuttosto alto. Nel corso delle missioni potranno verificarsi diversi eventi, ma non possiamo dire niente sulla qualità dell'intelligenza artificiale nemica senza prima aver messo le mani su una copia funzionante del gioco. In compenso, si può affermare senza ombra di dubbio che sul

L'A-10 Thunderbolt in tutto il suo splendore: un velivolo fatto per gli attacchi aria-terra...

Replay con visuale da dietro per l'F-14...

Bersaglio colpito! Yeeesss!

Occhio! State per schiantarvi contro quel cacciatorpediniere!

Uno spettacoloso replay con vista dalla coda

Ovviamente quella nebbia è vera nebbia, VERO Konami?

fronte grafico Airforce Delta è molto meglio di Ace Combat 3, ma sappiamo tutti che una rondine non fa primavera e una buona grafica neanche. Per esempio, bisogna considerare che Ace Combat 3 ha alle sue spalle quattro interi anni di sviluppo, cosa che Airforce Delta non può certo vantare. Vero: la sensazione di autenticità dei comandi è importante ed è di alto livello, ma contano molto anche l'equilibrio strutturale dei livelli e l'intelligenza artificiale dei nemici. Diciamo però che sicuramente Airforce Delta si presenta fin da ora come un concorrente temibile grazie all'ottima grafica e al futuristico sistema di comando.

Speed Devils

Le corse automobilistiche sembrano essere uno dei generi preferiti dai programmatori della neonata console Sega. A differenza del Saturn infatti, sono già diversi i titoli di corsa che hanno colpito il DC. Purtroppo però, fino ad ora, nessuno dei titoli in questione si è dimostrato impeccabile. Alcuni game come, ad esempio, Sega Rally 2 per quanto ben sviluppati a livello di struttura e di opzioni, presentavano delle lacune nella realizzazione tecnica. Altri come Shutoko Battle invece affiancavano un solido motore 3D ad una struttura povera di opzioni per non parlare poi dell'intrigante Buggy Heat afflitto da un sistema di controllo piuttosto difficile da padroneggiare. Con il lancio della versione americana ed europea della macchina altre case sono entrate in campo e, tra queste, Ubi Soft. Il loro primo prodotto per la console Sega è, appunto una corsa di macchine, che già dalle prime partite ci ha lasciato piacevolmente colpiti sia per la tecnica realizzativa che per la presenza di una struttura di gioco degna di questo nome. Il game, che risponde al nome di Speed Devils, si apre con la consueta introduzione che questa volta non si avvale di filmati in CG. La grafica è quella del gioco, come in Sega Rally 2, e già da questa breve sequenza è possibile apprezzare la solidità dei background, e la grande fluidità e velocità delle animazioni.

RIDE THE WILD WIND

Terminata la sequenza introduttiva sullo schermo farà la sua comparsa il consueto set di opzioni. Le modalità disponibili saranno l'Arcade, il Championship, il Vs, una tabella con i migliori High Score più i settaggi per smanettare con la parte audio e di controllo del game. Il modo migliore per prendere la mano con il gioco, e cominciare a correre senza tanti patemi, è indubbiamente l'Arcade. Qui potremo affrontare tutta una serie di gare senza preoccuparci né dei danni né di messa a punto del bolide, limitandoci a correre per arrivare prima degli avversari. Le macchine immediatamente disponibili saranno 6 così come gli scenari che ci permetteranno di scorrazzare per Hollywood, il Messico, Aspen, Nevada e Canada. Le varie macchine presenteranno 3 diverse caratteristiche costituite dalla velocità, l'accelerazione e la frenata. Il cambio potrà essere scelto fra automatico e manuale. I percorsi saranno invece caratterizzati da varie condizioni climatiche, disastri più o meno naturali (come valanghe, lavori in corso e smottamenti vari) ed intrusioni esterne come UFO o arerei acrobatici che, passando rasenti alla sede stradale, ci offuscheranno la visuale con i loro scarichi. Sarà inoltre possibile fruire di altre 6 macchine e 5 tracciati che però si apriranno a noi solo avanzando nella modalità Championship. E' qui infatti che le cose si fanno serie e il gioco dà il meglio di sé. Ma di che si tratta? In parole povere è la classica modalità carriera. All'inizio avremo a disposizione un garage e una macchina scassata. Non saremo nulla più che dei semplici piloti di basso rango e starà solo a noi raccogliere i punti e i soldi necessari a guadagnare l'accesso alle leghe successive e a potenziare il nostro bolide.

IN CORSA DAL CONCESSIONARIO

La modalità Championship si differenzia dall'Arcade per la presenza di un menù nella parte inferiore dello schermo. Le opzioni disponibili ci daranno la possibilità di scommettere con i nostri avversari, riparare il mezzo, salvare la partita, lanciarci in gara, potenziare il mezzo, acquistare una macchina nuova ecc. ecc. Come detto sopra, all'inizio avremo a disposizione solo un garage e un vecchio rudere. Niente fondi e tutto quello che

Il gioco include una versione speculare di ogni tracciato. La cosa bella è che non saprete mai di quale circuito si tratta fino a quando non arriverete alla prima curva

Lo split screen di Speed Devils...

Il look delle varie macchine è davvero molto intrigante

La pattuglia acrobatica festeggia l'uscita del Dreamcast europeo scaraventandovi in faccia un po' di fumo colorato...

Già la macchina è distrutta, ci mancavano solo le asce che ondeggiano! Giornata del @#&zzo!

potremo fare sarà cliccare sull'opzione Race e cominciare a correre. I piloti in corsa in ogni gara saranno, noi compresi, 5. Il loro livello sarà, almeno inizialmente, piuttosto basso tuttavia, con il progredire del gioco, diventeranno sempre più coriacei e fastidiosi e questo perché, anche i fetenti avranno la possibilità di potenziare il loro mezzo. Sarà quindi di vitale importanza riuscire a racimolare in fretta un bel gruzzolo. Per fare ciò avremo a disposizione vari modi infatti i premi non saranno limitati alla semplice posizione a fine gara ma verranno elargiti oboli anche al corridore che avrà percorso più giri in testa, a chi avrà fatto il giro più veloce, più un premio ogni qual volta verrà superato il limite in prossimità di un autovelox della polizia. Quest'ultima trovata è sicuramente degna di nota: ogni tracciato presenta dei punti particolarmente ostici ed in queste zone si troveranno dei radar della polizia. Ogni qual volta passeremo in uno di questi punti superando il limite fissate riceveremo un bel premio in denaro che varierà, crescendo con l'aumentare dell'infrazione.

SPECIAL OPERATIONS

Oltre a essere dotato di una struttura solida e ben calibrata, Speed Devils si segnala anche per un'ottima veste grafica e per un motore poligonale estremamente solido. I vari paesaggi in 3D risultano infatti discretamente complessi e ricchi di grosse strutture poligonali, le texture sono estremamente definite e anche gli effetti di rifrazione e le varie sorgenti di luce sono gestite in maniera ottimale. A tutto ciò si va ad affiancare uno scrolling estremamente veloce e fluido, un pop-up praticamente nullo, un orizzonte molto esteso e un frame rate che si mantiene costantemente sopra i 30 quadri al secondo. Gli unici elementi sotto tono sono individuabili in alcuni elementi animati del fondale come l'ufo, ad esempio, presente nel quadro del Nevada. Parte di queste entità in movimento infatti si segnalano per una certa scattosità delle animazioni e per una definizione piuttosto bassa che, per quanto non vada a incidere sulla meccanica del gioco, appare in netto contrasto con il resto della realizzazione tecnica. Per il resto le 4 visuali a disposizione, pur non segnalandosi per alcuna trovata originale, consentono di godere di una vista ottimale in tutte le situazioni grazie ad una perfetta gestione della telecamera mentre il sistema di controllo fa un buon uso delle possibilità offerte dal pad del DC con lo stick deputato al controllo della vettura, la croce direzionale alle inquadrature e gli shift al controllo del freno e dell'acceleratore.

Pur non vantando una grossa esperienza in questo campo, bisogna ammettere che Ubi Soft è riuscita ad ottenere un prodotto, non solo ben confezionato, ma anche estremamente coinvolgente. Speed Devils ha infatti tutti gli elementi per poter essere classificato come un gioco di successo partendo da una intrigante realizzazione tecnica (accattivanti i bolidi anni '60) per arrivare a una struttura di gioco completa ed estremamente varia. L'estrema semplicità e immediatezza della modalità Arcade viene infatti bilanciata dalla possibilità di intraprendere una "carriera" estremamente varia e ricca di colpi di scena. Le differenze a livello di controllo del mezzo fra le 2 opzioni non sono molte tuttavia, la necessità di guadagnare punti e soldi, fa sì che il giocatore sia spinto a rischiare sempre il massimo, dando vita a gare molto avvincenti. A completare il tutto abbiamo poi una modalità a 2 giocatori che, a parte lo schermo ridotto dal classico split screen orizzontale, presenta la stessa qualità grafica della versione in singolo, senza rallentamenti o cedimenti di sorta. Insomma un titolo veramente buono che dimostra, se ce ne fosse ancora bisogno, quali sono le reali capacità della macchina Sega quando viene programmata con perizia ed attenzione.

Ma è mai possibile che tutte le frane, gli ingorghi ed i lavori in corso debbano capitare sulle piste dove noi corriamo?

The King of Fighters

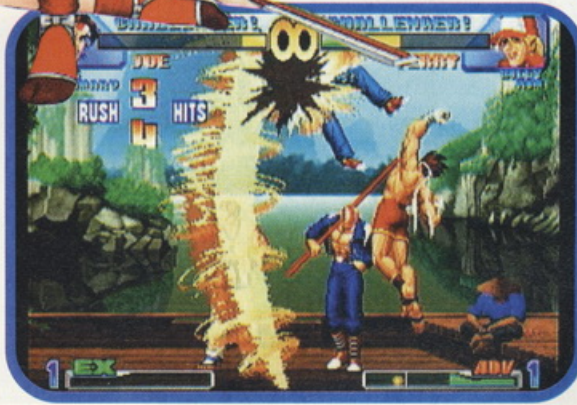
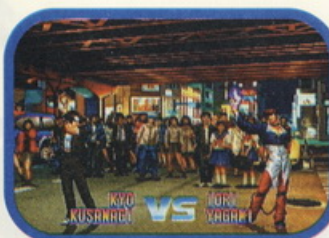
Dream Match 1999

Sebbene Fatal Fury, con i suoi otto episodi, sia il picchiaduro più rappresentativo di SNK, The King of Fighters è indubbiamente il titolo più amato dagli appassionati. Nei suoi cinque anni di esistenza, The King of Fighters ha subito svariati miglioramenti volti ad avvantaggiare le strategie di gioco più tecniche rispetto a quelle istintive. Una evoluzione che l'ha resa l'idolo dei professionisti dei picchiaduro e lo spauracchio dei giocatori occasionali. The King of Fighters ha sempre rappresentato quanto di meglio ci si può aspettare in termini di versatilità delle tecniche e di varietà di gioco. Come prima produzione per Dreamcast da parte di SNK, la scelta non poteva che ricadere quindi sulla conversione dell'ultimo episodio della saga. Dato che The King of Fighters '99 era ancora allo stato embrionale, la casa di Osaka ha deciso di adattare l'edizione '98 alle potenzialità della nuova console Sega reintitolandola The King of Fighters Dream Match '99. Un nome che, per quanto scelto per sottolineare le differenze con la versione Neo Geo, ha generato non poca confusione tra i fan oltre che preoccupazione per un eventuale sconvolgimento della meccanica di gioco.

Il Continue Service facilità l'incontro seguente

Fortunatamente, ad eccezione delle migliorie grafiche e del titolo, Dream Match '99 è estremamente fedele a The King of Fighters '98: l'attuale signore incontrastato dei beat'em up targati SNK!

THE DREAM MATCH NEVER END

Conclusasi la saga di Orochi con l'edizione '97 della serie, SNK ha deciso di rendere The King of Fighters '98 un episodio speciale contenente la maggior parte dei personaggi introdotti nella saga. Gli unici sacrificati, forse per motivi di spazio, sono Eiji, Mr. Big, Kasumi, Geese, Krauser, Goeinz e Orochi. Assenti tra le fila dei personaggi utilizzabili anche Eji, Orochi Leona e Orochi Iori, sebbene appaiano in alcuni momenti del gioco. La restante parte dei protagonisti della saga è stata interamente inclusa, ben trentotto personaggi divisi in dodici gruppi e due presenze singole. Per tredici di questi è disponibile una versione alternativa ottenibile mantenendo premuto il tasto START durante la selezione. L'assenza di nuovi protagonisti è in parte compensata dal rinnovamento della caratterizzazione grafica di alcuni dei vecchi elementi oltre che dal rinnovamento delle loro mosse speciali. Sono state inoltre modificate nel numero e nel soggetto le animazioni per provocazioni, pose d'inizio e fine incontro. Le prime vantano ben quaranta sequenze introduttive segrete che compaiono quando si affrontano determinati combattenti. Essendo un'edizione speciale della saga, manca una vera e propria trama del gioco. La sequenza finale, realizzata nel classico stile 2D, è la stessa per ogni personaggio o gruppo e illustra semplicemente il suicidio di Omega Rugal. Oltre a questa, vi sono alcune illustrazioni monocromatiche mostrate in maniera casuale durante i titoli di coda. Questa carrellata di immagini si conclude con un disegno dedicato al gruppo selezionato. Come in KoF '97, SNK ha introdotto numerosi team segreti formati da personaggi accomunati dagli elementi più svariati, si va dalla data di nascita al tipo di cappello che indossano. Mentre SNK ha preferito non aggiungere le sequenze finali nella conversione per Dreamcast, una sorte diversa è toccata alla sequenza di presentazione. La precedente carrellata di immagini bidimensionali è stata sostituita da un lungo full motion. In quasi tre minuti di animazione tradizionale unita ad effetti generati al computer, viene mostrato un combattimento tra Yori e Kyo intervallato da brevi apparizioni degli altri personaggi del gioco. Pur presentando disegni e

Dream Match '99 contiene numerose sequenze d'introduzione alternative

animazioni dalla qualità piuttosto incostante, il lavoro realizzato da Digimation è comunque di buon livello e non mancherà di esaltare gli appassionati del gioco.

TEAM BATTLE

L'elemento che ha da sempre caratterizzato la saga di The King of Fighters è la sua particolare formula di gioco basata su scontri tra gruppi di tre persone. Con trentasei personaggi disponibili, Dream Match '99 offre numerosissime varianti consentendo al giocatore di crearsi team che meglio si adattano al suo stile di combattimento. Per i più indecisi è presente una modalità casuale che varia i personaggi selezionati ad ogni incontro. Il Random Mode può essere limitato soltanto ad alcuni membri del gruppo in modo da assicurarsi di possedere almeno un combattente di cui si conoscono le mosse speciali. A differenza della serie Versus di Capcom, i componenti del gruppo non possono essere scambiati durante l'incontro. L'unica interferenza concessa da parte di chi attende il proprio turno di gioco è il Cover Attack, un singolo attacco che permette di disorientare l'avversario. Questa mossa è però effettuabile solo se i membri del proprio gruppo sono visibili e se si soddisfa una delle seguenti condizioni: la propria energia vitale deve essere inferiore al 50%, si è storditi oppure si viene aggrediti da una combinazione di attacchi. A causa di questi pesanti limiti, il Cover Attack non è molto popolare e viene usato raramente. Per effettuare questa tecnica, bisogna tenere in considerazione anche l'umore dei membri del gruppo. Un dettaglio tutt'altro che marginale in quanto influenza la loro voglia di aiutare il compagno in pericolo.

Contrariamente a quanto avveniva in passato, la condizione psicologica dei personaggi non è più dipendente dalla composizione del team ma viene assegnata dalla CPU in modo del tutto casuale ogni volta che si avvia il gioco. Inoltre è possibile conoscere il loro stato mentale solo nella schermata di selezione dell'ordine d'ingresso nel match. Questa modifica comporta una maggiore imprevedibilità dell'incontro rispetto ai precedenti episodi ed espande la scelta dei componenti dei gruppi anche a quei personaggi un tempo scartati perché incompatibili tra loro.

ADVANCED VS EXTRA

Quale evoluzione di KoF '97, Dream Match '99 consente di scegliere tra due stili di gioco differenti accessibili nella schermata di selezione dei personaggi. L'Extra Mode deriva dal sistema impiegato nei primi episodi della serie ed è dedicato ai più nostalgici e a chi predilige l'azione rispetto alla strategia. L'energia per realizzare le mosse speciali, chiamate Desperation Move, è accumulata in un'apposita Power Gauge fino al massimo di un livello. Il riempimento della Power Gauge aumenta inoltre il danno inflitto del 50%. Questa barra aumenta ad ogni colpo subito e può essere accumulata rapidamente mediante la pressione contemporanea di tre pulsanti. Se una Desperation Move viene eseguita al minimo dell'energia vitale si trasforma in una versione più letale della stessa. Allo scopo di aggiungere imprevedibilità all'incontro, la

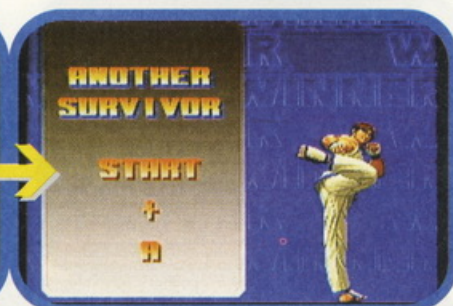
Neo Geo e Dreamcast a confronto: notare la prospettiva dei fondali, la migliore gestione delle ombre e l'effetto di trasparenza aggiunto alla versione per la console Sega

Certo che Joe sa come provocare gli avversari!

dimensione della Power Gauge diminuisce ad ogni round in modo da consentire una più rapida esecuzione delle mosse più potenti. Questa modalità permette inoltre di effettuare scarti laterali per evitare attacchi per altro combinabili con un rapido contrattacco. Offrendo l'accesso alle Desperation Move con una minima attesa, l'Extra Mode non costringe il giocatore ad aspettare il momento più opportuno per impiegarle rendendo così il gioco più istintivo. L'impossibilità di effettuare le Super Desperation Move in ogni momento del gioco riduce però le capacità offensive del giocatore. Limite quest'ultimo non presente nella seconda modalità disponibile: l'Advanced Mode. In questo caso l'energia accumulata nella Power Gauge viene trasferita in punti ogni volta che la barra è stata riempita. L'energia aumenta soltanto ad ogni colpo speciale effettuato o subito risultando quindi di impiego meno immediato rispetto a quella presente nell'Extra Mode. I Power Gauge Point possono essere accumulabili fino ad un numero che varia da tre a cinque, a seconda del loro round di ingresso nell'incontro. I punti conservati sono impiegabili in ogni momento del gioco per realizzare le Desperation Move e per attivare la Power Gauge. Quest'ultima tecnica consente di incrementare il proprio danno del 25%, di eseguire le Super Desperation Move oltre che combinare alla parata un attacco in grado di stordire l'avversario oppure la schivata. Nell'Advanced Mode i colpi degli avversari non sono evitabili mediante uno spostamento laterale ma con un rotolamento al suolo. L'Emergency Evade, meno statica della tecnica di schivata disponibile nell'Extra Mode, non è combinabile con un attacco e risulta più difficile da gestire in combattimento. Un ultimo elemento esclusivo di questo sistema è la possibilità di ottenere agevolazioni o svantaggi a seconda dello stato mentale dei personaggi. Se un membro del gruppo è felice, quando viene sconfitto cede un punto della Power Gauge aggiuntivo al personaggio successivo. Nel caso sia di umore indifferente si limita a donargli i punti accumulati durante l'incontro mentre se è indisposto non gli dà neppure quelli.
Studiato per esaltare al massimo le caratteristiche tecniche della meccanica di The King of Fighters, L'Advanced Mode è principalmente adatto per chi ama pianificare attentamente la propria strategia di gioco e ha una piena padronanza delle mosse del gioco. Utilizzata da un giocatore esperto risulta estremamente più efficace rispetto all'Extra Mode, per questo motivo è normalmente preferita a quest'ultima.
Comuni alle due modalità di gioco vi sono tutte le tecniche tipiche dei picchiaduro ad incontri dell'ultima generazione comprese Counter, Air Recovery, scatto in avanti e all'indietro e provocazioni. Per rendere il tutto più appetibile ai principianti, SNK ha deciso di introdurre un nuovo sistema chiamato Continue Service, presente anche in Real Bout 2, che permette di godere di alcuni vantaggi nell'incontro che segue la sconfitta. Mediante una specie di Slot Machine potete ottenere agevolazioni che vanno dalla diminuzione del livello della difficoltà al passaggio al livello successivo.

KOF `98 VS DREAM MATCH `99

Nonostante le potenzialità del Dreamcast, riuscire a convertire un gioco originariamente contenuto in una cartuccia di ben 639 Mb è un'operazione tutt'altro che facile. L'impiego della grafica poligonale per i fondali ha indubbiamente alleggerito il motore grafico del gioco e ridotto i tempi di caricamento. L'attesa per l'inizio di un incontro è di circa cinque secondi mentre ne bastano un paio per il round successivo. L'abbattimento delle fastidiose pause prima dell'ingresso di ogni personaggio è uno degli obbiettivi essenziali per consentire alla conversione di essere fedele all'impianto di gioco originale. Per quanto i tempi non siano immediati come nel coin-op, il risultato ottenuto da SNK su Dreamcast è sicuramente il migliore tra quelli delle console funzionanti a CD. Sebbene l'introduzione degli sfondi tridimensionali non sia stato molto gradito dai fan di vecchia data, i poligoni offrono un look decisamente più realistico rispetto al 2D. I nuovi fondali conservano in gran parte i dettagli di quelli originali, ottenuti in alcuni casi con l'adozione di sprite. In aggiunta ad essi è ora possibile godere dell'effetto di parallasse oltre che di una certa interattività. Muovendovi per l'arena di gioco, vedrete gli oggetti posti sullo sfondo sempre nella giusta prospettiva ed utilizzando alcune mosse speciali provocherete sobbalzi di

I miglioramenti apportati a Omega Rugal l'hanno reso ancora più temibile

Al termine del Survivor Mode si ottiene un codice per aumentarne la difficoltà

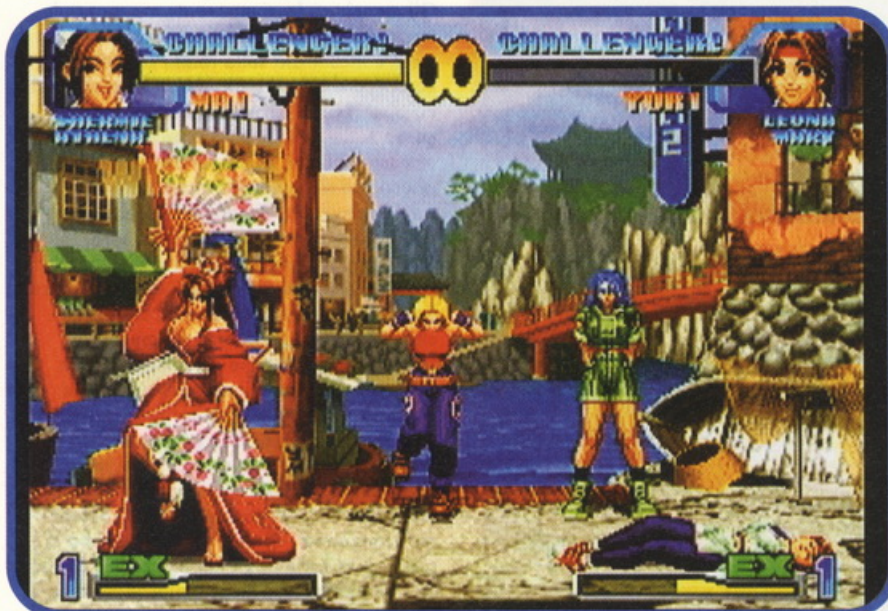
I team segreti danno accesso ad immagini nascoste

alcuni oggetti oltre che degli spettatori. Il rinnovamento del motore grafico ha anche giovato alla fluidità di molti degli elementi del fondale che ora si muovono a sessanta fotogrammi al secondo come gli sprite dei personaggi del gioco. L'eliminazione di alcuni elementi incompatibili con la nuova grafica adottata è stata compensata dall'introduzione dall'inserimento di nuove animazioni.

Approfittando degli effetti grafici di Dreamcast, SNK ha aggiunto gli effetti di trasparenza ai colpi speciali

aumentandone così la spettacolarità. Non mancano però alcuni inestetismi, soprattutto per gli elementi dello sfondo in movimento. L'assenza dell'effetto di anti-aliasing ha ridotto la definizione dei loro contorni rendendo la loro osservazione piuttosto fastidiosa ad un occhio attento. A causa dell'aumento della risoluzione grafica reso necessario per rendere più definiti i poligoni del gioco, i personaggi appaiono più snelli rispetto al coin-op come era già accaduto in Marvel vs. Capcom. Difetti che comunque intaccano solo in parte il lato cosmetico di Dream Match '99 che rimane comunque splendido. Se il dettaglio grafico non sfigura nei confronti del coin-op la qualità del sonoro lo supera ampiamente. Musiche ed effetti sono infatti estremamente puliti. Vi meraviglierete di come sono divenuti comprensibili i campionamenti parlati dei protagonisti del gioco! Impeccabili anche i controlli, sempre che utilizziate l'Arcade Stick. Il pad di Dreamcast si è rivelato ancora una volta incompatibile con i picchiaduro ad incontri: le dimensioni ridotte dei tasti rendono difficile la loro pressione contemporanea mentre la croce

direzionale non offre la precisione necessaria all'esecuzione delle combinazioni di mosse speciali più complesse. Se vi limitate a giocare usando solo pugni, calci e qualche super il pad è più che sufficiente, se al contrario preferite le tecniche più sofisticate non vi rimane che comprarvi un joystick. Per ciò che concerne le modalità di gioco aggiuntive, Dream Match '99 conserva il 1 Player Mode, Versus e Survival presente nella conversione per Neo Geo e PlayStation e introduce un'interfaccia di collegamento con KoF R-2 per Neo Geo Pocket. Le opzioni di gioco mantengono il loro elevato livello di personalizzazione che include la possibilità di scegliere tra quattro lingue: giapponese, inglese, spagnolo e portoghese. L'ampia galleria di immagini presente nelle versioni per le altre console si è ridotta a poche illustrazioni relative a KoF '99, mancanza inspiegabile vista l'elevata capienza dei GD-Rom di Dreamcast. Ci duole infine annunciare l'incompatibilità del gioco sia con Puru Puru Pak che con il VGA Box. Un vero peccato in quanto l'impiego di un monitor VGA avrebbe sicuramente esaltato la qualità dei fondali poligonali.

The King of Fighters Dream Match '99 è senza ogni dubbio la migliore conversione di un episodio della saga per un sistema casalingo, a parte ovviamente il costoso Neo Geo a cartucce. I pochi difetti del gioco danneggiano solo minimamente questa prima conversione SNK portandoci a ben sperare circa le sue conversioni future. D'accordo, poteva essere meglio: avrebbe sicuramente giovato un Making Mode e si potevano aggiungere nuovi personaggi e sequenze finali più appaganti di qualche immagine in bianco e nero. Quanto realizzato dagli sviluppatori rimane comunque degno di nota, soprattutto considerando che in alcuni elementi del gioco è pari se non superiore al gioco originale. A questo punto vi chiederete se è meglio Dream Match '99 o Street Fighter Zero 3? Se cercate un picchiaduro tecnico ed impegnativo affidatevi al titolo SNK mentre se desiderate un beat'em up immediato e longevo il gioco Capcom risulterà sicuramente più adatto a voi.

UEFA Striker

Esultate, o popolo calciofilo, perché lo sport preferito dalle ragazze americ... cioè volevo dire, dal nostro continente approda sul nuovo mostro a 128-bit Sega. D'altronde, abbiamo già iniziato a vedere i frutti della campagna pubblicitaria sui cartelloni a bordo campo delle partite di calcio e sulle maglie di Sampdoria e Arsenal, per cui è ormai facile associare questo sport agli inventori del Dreamcast. Per cui, Infogrames ha subito ordinato a Rage di aggiornare la sua saga di Striker (ehm... non proprio il massimo delle serie calcistiche), passata per console antiche e moderne, e donarle l'aspetto più consono alla più potente console del momento. Il risultato? Un attimo che ve lo spiego. Tanto per cominciare, a Rage dell'aspetto manageriale, carrieristico , finanziario del calcio non gliene è mai fregato più di tanto: l'enfasi, nella sua (nota?) saga pedatoria l'ha sempre posta sull'immediatezza di gioco, tanto da creare quasi sempre giochi che potevano essere padroneggiati da un bambino di sei anni. E così è anche per UEFA Striker: il sistema di controllo è assolutamente classico (passaggio-tiro-cross-corsa, tanto per citare i "fondamentali") ma il contorno potrebbe essere più complesso di quanto ci si aspettasse. Tanto per cominciare è raro che durante i tempi morti (es: mentre si sta effettuando una rimessa laterale o un corner) i propri compagni rimangano fossilizzati al proprio posto. Questo "movimento senza palla", come dicono in tv, è ancora più evidente durante i calci d'angolo. In pratica se uno aspetta di più a battere il corner vedrà arrivare in area anche qualche centrocampista: quando sei sotto di un gol all'89° potrebbe tornare utile, come è tornato utile al Manchester United qualche mese fa. Con questo ragionamento (o forse sarebbe meglio dire con una determinazione allucinante) quei disgraziati hanno vinto la Champions League...

Cavolo! La porta sembra la sigla di Quark!

Ma che cavolo di maglia ha il portiere dell'Arsenal?

STRUNZ!

Gli mancherà la componente manageriale ma il resto non gli manca di certo. La rosa di team è incentrata sulla realtà calcistica europea: sono presenti i più importanti club europei (più di quaranta), tutte le nazionali europee e... più di 30 presenze extracontinentali tanto per dare un tocco planetario ai tornei internazionali. E se proprio insistete, c'è anche un editor per creare la propria squadra dallo zero assoluto. Tutto questo putiferio di compagini andrà a disputare i seguenti tornei: 1) Euro Super Trophy: partecipano 32 squadre di club. Si parte con quattro gironi di otto squadre ciascuno, che diventeranno due gironi di quattro squadre ciascuno nella seconda fase, poi vanno in finale i due team che capeggeranno i due gironi. 2) Qualificazioni ai prossimi Europei in Olanda-Belgio. 3) Campionati Europei 4) Territories Cup: praticamente si disputano vari campionati con un numero ristretto di squadre in varie nazioni del mondo. Si parte da campionati non troppo blasonati e, se si vince, si passa a un campionato di tasso

Grazie all'editor del gioco, potrete creare delle facce simili: valeva la pena?

Notare il particolare delle treccine e il fondo semi-nevoso. Ah, questa sì che è alta risoluzione...

E per finire, una visuale in notturna con inquadratura inutile. Non attivatela mai!

parte con le abilità basiche dei calciatori: tiro a rete, passaggi, cross+colpo di testa, azioni da fermo e rigori. Una volta superata questa sezione, è tempo di rendere completo il proprio bagaglio di esperienze calcistiche con delle prove di abilità di impostazione tattica. Praticamente, all'inizio di ogni sessione vi viene offerto un diagramma con la posizione di partenza dei vostri calciatori, della palla, dei difensori e del portiere avversario. Rispettando le direttive tattiche che vi vengono date, dovrete portare a buon fine le vostre azioni. Il vostro operato viene giudicato dividendolo in cinque sezioni: tiri, difesa, passaggi, rigori, calci da fermo. Quasi dimenticavo: se ottenete buoni punteggi potete sbloccare anche nuove squadre...

ALIVE AND KICKING!

Ultima sezione importante: l'editor. Potrei essere io, visto che in inglese significa anche "redattore" e invece è proprio quello che state pensando voi: il "creatore". In UEFA Striker si possono effettuare parti programmati cambiando nomi, maglie dei calciatori e dei portieri, volti dei calciatori, colore delle scarpe e altro ancora... Beh, insomma, sembra molto più di quanto succedeva nei precedenti Striker, no? Al prossimo mese per la recensione definitiva!

tecnico superiore. In più c'è un campionato bonus, di cui parleremo in seguito. I restanti tornei sono i normali campionati nazionali e le coppe, che si svolgono con partite secche e sono personalizzabili. In più si potranno disputare partite storiche con diversi tassi di difficoltà. Si parte con le "imprese" più facili per proseguire con quelle più ostiche. La

La saga di Striker non è mai stata granché, ma su Dreamcast fa una certa impressione...

sezione di training ricopre in UEFA Striker un ruolo fondamentale: infatti, se si vuole accedere alla Territories Cup o alla competizione bonus (di cui non vi vogliamo dire ancora nulla) bisogna ottenere un certo punteggio nelle prove di allenamento. Queste non riguardano solo i fondamentali dei calciatori, ma coinvolgono anche l'abilità strategica di chi gioca tanto che alla fine delle sessioni di training vi vengono rilasciati i "patentini" di UEFA Player (calciatore UEFA) e Allenatore. Si

Sega Rally 2

Buona parte dei supporter Sega è sempre stata affascinata dalla possibilità di godere delle conversioni dei coin-op della grande "S" sulle loro console. Sul Sat ciò si è tradotto in arcade del calibro di Virtua Fighter 2, Virtua Cop 1 e 2, Daytona e Sega Rally. Ora che il Saturn si è ritirato dalla bagarre per condurre un'esistenza più tranquilla, l'attenzione si è spostata sul Dreamcast. Grazie alle specifiche della macchina, i porting sembrerebbero semplici ma, come tutti sappiamo, ciò non può presumere dall'avere a disposizione i programmatori giusti ed il giusto tempo di sviluppo, cosa che non è capitata con SR2. Nel periodo intercorso fra la sua data di lancio originale, contemporanea a quella della console, a oggi, Sega Rally 2 ha subito una notevole metamorfosi. Dopo una rapida e per nulla impressionante apparizione al TGS, Sega decise di cancellare quanto fatto per ripartire da zero. Per un migliore risultato il progetto fu affibbiato ad una divisione interna alla AM. Le direttive erano tanto chiare quanto folli: bisognava dar vita ad una conversione altamente complessa partendo da zero e con la deadline fissata in un paio di mesi! Utilizzando il famigerato Windows CE, AM è riuscita a dare vita a un titolo che si presenta al pubblico più come un upgrade che come una diretta conversione del coin-op. Ciò si è tradotto nella presenza di 17 tracciati, 19 macchine ma anche in qualcosa di molto meno piacevole.

SR2

Per rompere il ghiaccio, e presentare il game a tutti gli eremiti che non lo avessero mai visto, ricordiamo che Sega Rally 2 altri non è che una versione potenziata dell'arcade originale, migliorata nella grafica e nella fisica che governa i vari mezzi. La versione da bar fu rilasciata da Sega più di un anno fa, in Giappone, utilizzando la famigerata e costosa Model 3. Nonostante la grande potenza della mainboard, l'arcade era stato aspramente criticato per la mancanza di tracciati e di macchine. Anche per quel che riguarda le sue conversioni, Sega è stata spesso criticata per aver effettuato in passato dei semplici porting senza quelle aggiunte, quegli upgrade, tipici invece dei prodotti Namco. Fortunatamente con Sega Rally 2 la tendenza è cambiata ed ora abbiamo un titolo che è stato perfettamente adattato alle diverse esigenze del mercato home. 8 saranno le macchine fra cui scegliere il nostro bolide inizialmente mentre altre 12 potranno essere recuperate completando le varie modalità. Le piste saranno invece divise in 6 diverse ambientazioni: Desert, Mountain, Snowy, Riviera, Muddy e Isle. Oltre a ciò tutti i tracciati, escluso Riviera che vanta un solo stage, presenteranno 3 variazioni il che porta a 16 le piste a disposizione più un circuito segreto del quale però, al momento, non vi sveliamo ancora nulla. Oltre a ciò i vari segmenti presenteranno diverse condizioni atmosferiche che renderanno i vari stage più o meno semplici.

Chi l'avrebbe mai detto che quella patacca di pad del DC potesse risultare così comodo!

NOT SO GOOD...

Partiamo subito con le brutte notizie. In termine di grafica, la versione Dreamcast di SR2 soffre di alcuni rallentamenti, nonostante ciò il risultato ottenuto è altamente impressionante. Tutti i modelli poligonali appaiono solidi, con movenze a reazioni curate e realistiche. I tracciati sono formati da un sapiente mix di elementi esotici e cittadini con sedi stradali che vanno dal fango all'asfalto, per giungere fino a temibili lastroni di ghiaccio. La definizione, grazie all'impiego dell'alta risoluzione, è ottima e tutti gli effetti grafici che caratterizzavano il coin op sono presenti in questa conversione. Le condizioni del vostro mezzo cambieranno durante le corse, insozzandosi come pochi. Non sono presenti invece danni o ammaccature assortite. Il motore che gestisce il gioco "soffre" se parliamo di fluidità. In particolare in alcuni passaggi, il gioco patisce una serie di rallentamenti che variano per entità a seconda del tracciato con il frame rate che cala passando dai 60 quadri al secondo fino ai 25. Il problema risulta particolarmente evidente nella modalità in doppio mentre nel singolo il tutto si riduce a qualche scatto in prossimità della curve. Fortunatamente non si tratta di un problema che va ad intaccare la giocabilità visto che il titolo rimane estremamente godibile e controllabile. Bisogna anche segnalare

L'esaltazione sale alle stelle durante i replay

alcuni effetti di pop-up e la presenza di una certa foschia di fondo che rende l'orizzonte meno profondo dell'arcade. Ancora, la profondità dell'orizzonte varierà a seconda del tracciato anche se non bisogna commettere l'errore di confondere la nebbia di fondo con quella che i programmatori hanno piazzato a seguito di tempeste e nubifragi: la foschia che noi intendiamo è quella che si registra nei tracciati soleggiati e con condizione ideali di visibilità. Passando invece al versante audio gli accompagnamenti sonori in Sega Rally 2 sono costituiti da una buona selezione di musiche. La fattura è più che pregevole, tuttavia alcune musiche non sembrano essere perfettamente adatte al tipo di competizione o all'ambientazione segnalandosi per un buon ritmo ma anche per una certa mancanza di coerenza con quanto corre sullo schermo. Per quel che riguarda invece gli fx, il rumore dei motori, il rombo e le sgommate sono state riprodotte in maniere semplicemente perfetta con un corpo pieno e profondo.

OPZIONI

Una delle migliori caratteristiche di questa versione casalinga di Sega Rally deriva dall'abbondanza di opzioni di gioco. Oltre al classico "arcade" avremo la possibilità di cimentarci nel "10 Year Championship", nel "Time Attack", nel "1 contro 1" e nel famigerato "Network Mode". La modalità arcade è una riproduzione fedele del coin op mentre il "10 YC" permetterà al giocatore di cimentarsi in una ipotetica carriera della durata di 10 anni. Anche qui dovrete affrontare 4 differenti tracciati ognuno della durata di un giro il tutto però condito da condizioni atmosferiche variabili che vi costringeranno a modificare il setting della vostra vettura. Solo una volta che avrete terminato primi un anno verrete ricompensati con un nuovo bolide mentre per proseguire vi basterà terminare i vari segmenti nel tempo previsto. I primi 5 anni sono relativamente semplici mentre quelli finali vi impegneranno a lungo, costringendovi a svariati tentativi prima di poter raggiungere non solo la prima posizione ma anche la semplice qualifica. Il "Network Mode" permette invece di collegasi al server Sega e di gareggiare con altri umani dagli occhi a mandorla sparsi per tutto il Giappone. Un massimo di 4 umani potrà prendere parte alla bagarre. La modalità "1 contro 1" è la classica con split screen orizzontale che pur risentendo di una certa scattosità risulta comunque discretamente godibile. Qui potrete selezionare il numero dei giri (3 o 5) su qualsiasi tracciato. Un'altra opzione molto interessante è quella che ci consentirà di impostare un gap minimo. Potrete così stabilire il distacco che una macchina dovrà infliggere all'altra per potersi aggiudicare la vittoria. I punti cruciali saranno ovviamente i check point: sarà qui che dovrete aver accumulato il distacco minimo altrimenti la corsa continuerà fino a quando uno dei contendenti non sarà riuscito ad allontanare a sufficienza dalla propria coda l'avversario. La modalità "Time Trial" è esattamente come ce la si potrebbe aspettare con l'opzione Ghost e la possibilità di salvare il replay della corsa.

La definizione delle texture non ha nulla da invidiare a quella del coin-op

LE MACCHINE

Ecco, per la vostra gioia, la prima parte delle macchine segrete presenti nel gioco. Per le rimanenti e per il tracciato ci stiamo lavorando ma abbiate fede e vedrete che presto potrete posare le vostre natiche sul bolide dei vostri sogni.

Renault Maxi Megane	finite l'arcade mode in qualsiasi posizione
Subaru Impreza 555	terminate 1° al primo anno del 10YearC
Mitsubishi Lancer EVO 3	terminate 1° al secondo anno del 10YearC
Toyota Celica GT-Four ST-185	terminate 1° al terzo anno del 10YearC
Mitsubishi Lancer EVO 4	terminate 1° al quarto anno del 10YearC
Peugeot 106 Maxi	terminate 1° al quinto anno del 10YearC

EASY LEFT...

Il sistema di controllo, per quanto strano e anomalo, risulta estremamente preciso e godibile. Gli shift destro e sinistro fanno le veci dell'acceleratore e del freno mentre lo stick viene utilizzato per le curve. Senza ombra di dubbio una delle migliori caratteristiche di SR2 è la possibilità offerta al giocatore di preparare il veicolo per ogni gara. Potrete così modificare tutta una serie di parametri quali i pneumatici, i freni, la trasmissione, il numero delle marce, le sospensioni mettendo il vostro bolide in condizione di affrontare qualsiasi tipo di tracciato. Per quel che riguarda invece il discorso accessori, Sega Rally 2 offre ampio supporto al volante Sega uscito in concomitanza con il gioco e sul quale potrete avere ulteriori info' nell'apposito box. Per il VMS, SR2 utilizza la card per il semplice salvataggio dei dati. Approssimativamente il gioco occupa una ottantina di blocchi mentre non si segnala la presenza di eventuali sotto giochi come le A-Life di Sonic.

IL VOLANTE

L'uscita di SR2 ha portato al concomitante parto di una nuova periferica per DC targata Sega. Ovviamente stiamo parlando del famigerato volante che oltre a vantare un prezzo indubbiamente interessante si avvale di alcune soluzioni decisamente innovative. Per prima cosa è bene sottolineare come, in questo suo progetto, Sega abbia preferito una certa solidità della struttura.
Per questo motivo tutto il lavoro si è concentrato nel corpo del controller evitando eventuali appendici esterne quali pedaliere o cambi che, per quanto gradevoli, risultano spesso soggetti a fratture ed inconvenienti tecnici dovuti alla pochezza dei loro componenti (questo ovviamente per mantenere un prezzo al pubblico accettabile). La periferica Sega è quindi costituita da un volante che come feeling ricorda molto quello per il Saturn. Il peso infatti è pressappoco identico, mentre il colore è passato dal classico grigio ad un intrigante nero opaco. L'impugnatura è buona mentre la disposizione dei comandi è razionale e di facile accesso. Detto ciò, le caratteristiche peculiari di questo gadget sono sostanzialmente due: la prima è una certa resistenza offerta dal volante nelle fasi di sterzata che dovrebbe servire a simulare una sorta di force feedback. La seconda invece è l'utilizzo di due leve a scorrimento progressivo al posto dei tasti shift che costituivano il cambio a farfalla della versione Sat. In SR2 infatti quello che era il cambio ora viene utilizzato per accelerare e frenare mentre i tasti collocati sulle razze serviranno per ingranare le marce. Per quel che riguarda l'aspetto generale, il feeling ad un primo impatto è leggermente plasticoso, non raggiungendo i livelli delle controparti PC più costose. Fortunatamente il livello di solidità è molto buono, così come la risposta agli ordini impartiti. Ovviamente le difficoltà iniziali aumentano sostanzialmente utilizzando questi tipo di controller tuttavia, una volta fatta la mano, la sensazione di guida e i risultati sono nettamente superiori a quelli riscontrabili con il pad. L'unico vero inconveniente che ci sentiamo di segnalare è una certa leggerezza del prodotto e l'assenza di ganci o ventose degne di nota che, di fatto, costringono ad ancorare il mezzo con elementi di fortuna pena pericolosi ribaltoni non solo virtuali.

Nella modalità in doppio il frame rate cala vistosamente. Fortunatamente il prodotto rimane comunque controllabile e discretamente godibile

Nonostante qualche problema con la fluidità il gioco rimane un vero spettacolo

Così Sega Rally 2 è finalmente tra noi e, così come VF3 TB, il titolo non è privo di difetti. Fortunatamente questa versione di Sega Rally 2 per Dreamcast ha conservato tutte le caratteristiche dell'originale per quel che riguarda la dinamica di gioco, incrementando la longevità tramite l'inserimento di nuovi mezzi, opzioni e piste. Detto ciò, nonostante tutto, il titolo non è perfetto. Il motivo è ovviamente da ricercarsi nella fretta con cui Sega ha dovuto realizzare il gioco. Due soli mesi concessi alla AM sono davvero pochi, il che ha impedito ai programmatori di accedere direttamente all'hardware della machina, costringendoli ad impiegare ancora una volta Windows CE. Risultato? Un gioco divertente, complesso e longevo ma che graficamente non è ancora "Arcade Perfect".

La mitica Stratos! Targata Torino!

Casa produttrice	Versione			
SEGA	GIAPPONESE	Grafica 85	Giocabilità 90	Globale
Genere	Numero giocatori			90
CORSA	1-2	Sonoro 91	Longevità 90	

Sonic Adventure

Qualche mese fa Sega si è lanciata alla conquista del mercato videoludico, facendo esordire il Dreamcast. Il lancio, come sempre è avvenuto in Giappone. Le fanfare avevano squillato a lungo scandendo i giorni che ci separavano dall'evento. Purtroppo le cose non andarono tutte per il verso giusto: Sega non riuscì a produrre una mole di macchine sufficienti a coprire le richieste e così diversi utenti rimasero a bocca asciutta. Seguirono scuse ufficiali in TV e sulla carta stampata ma il peggio doveva ancora venire. Infatti il miglior gioco, la vera killer application, Sonic Adventure, quel fatidico 23 Novembre non accompagnò l'uscita della macchina lasciando tutto il peso del lancio sulle spalle di VF3 tb. Ora, finalmente, si può dire che Sega sia realmente scesa a fianco della sua console. La prima ondata di giochi aveva detto poco. Anche l'ottimo VF3 era stato programmato utilizzando il malefico Windows CE che, se da una lato rende la console facilmente programmabile, dall'altro dimezza (a voler essere buoni) le sue capacità. Sonic Adventure rappresenta il primo vero banco di prova. Una prima dimostrazione delle capacità della macchina e, come vedremo, un'ulteriore consacrazione per il Sonic Team.

CHE STORIA!

La premessa che sta alla base di SA è molto semplice: il Dr Eggman (conosciuto in Occidente come Robotnik) è tornato nuovamente in azione. Il suo obbiettivo è quello di raccogliere gli Smeraldi del Chaos con i quali dare vita ad una piccola creatura che gli consentirà di conquistare il mondo intero. Questo è quanto. Il primo commento riguarda ovviamente la trama di gioco che non è sicuramente innovativa ma questo poco conta. Siamo perfettamente in linea con l'intera serie di Sonic, di cui questo titolo rappresenta una naturale evoluzione. Ciò che rende differente questo ennesimo scontro Sonic Vs. Eggman è la nuova ambientazione tridimensionale alla quale si accompagna una realizzazione grafica senza precedenti oltre ad un'ampia selezione di personaggi che, finalmente, forniranno un reale aiuto al nostro povero porcospino blu. Di fatto, Yuji Naka, ha preso il gameplay del vecchio Sonic, la sua grande velocità e l'ha trasportato in un mondo poligonale, fondendo il tutto con una serie di elementi adventure. È quindi palese che Sonic Adv non sia un titolo rivoluzionario, non ci troviamo di fronte ad un nuovo genere ma, semplicemente, al perfezionamento di quelli esistenti.

ORGIA

La grafica di Sonic Adv è la più impressionante, colorata e ricca di dettagli che si sia mai vista in un videogioco. Dimenticatevi la VooDoo2, dimenticate gli scenari e la definizione di Zelda e anche il buon VF3. Con questo titolo il Sonic Team ha settato nuovi standard per quel che riguarda i giochi di terza generazione. I personaggi che popolano il mondo di Sonic sono estremamente ben definiti e ricchi di dettagli. Si tratta di caricature ricche di personalità e ugualmente spassose. Il primo stage, l'intro con la forma puerile di Chaos, mostra la potenza della macchina nella gestione degli ambienti 3D. Vediamo effetti di trasparenza e sorgenti di luce ma sono cose già gustate su PC. Quando invece ci si lancia nel gioco vero e proprio, quando si arriva al primo schema ci si accorge che c'è una macchina che può realizzare titoli 3D con la stessa velocità e definizione di dettaglio che, fino ad oggi, era appannaggio esclusivo dei giochi in 2D. Così ogni scenario che si rivela è un nuovo spettacolo. Ogni stage è stato allestito con gran cura, dalla incredibile Windy Valley con la sue ambientazioni aperte, con i flussi d'aria e le nubi fino ad arrivare alla follia cyber dell'ultimo stage che ci condurrà al cospetto di Dr Egg. Gli anni di ricerca spesi da Yuji Naka e compagni sono ben visibili e riflessi nel gioco. La città e lo schema di Mystic Ruin, che per foggia e struttura ricordano e ricalcano gli stage di Mario (sono di fatto "completi", delle piccole città), risultano incredibilmente definiti; detto ciò non potrete farvi una idea esatta di quello che intendiamo se non andando a provare il gioco. È la velocità, unità ad un ambiente veramente eccezionale che fa la differenza e fa di questo titolo un gioco senza precedenti, che abbatte i limiti dei titoli 3D che fino ad ora avevano sempre dovuto sacrificare sull'altare dei poligoni e delle texture una definizione grafica ed una ricchezza di dettagli riscontrabile solo nei titoli 2D.

FRIZZI E LAZZI

Sonic, nonostante la sua nuova foggia poligonale, è rimasto il porcospino che tutti conosciamo con le

La velocità che riesce a raggiungere Sonic in certi passaggi ha davvero dell'incredibile!

sezioni apparentemente fuori portata. Le funzioni del pad sono razionali e ben distribuite. Sonic si controlla infatti con lo stick mentre la croce direzionale serve per muovere l'inquadratura. I due tasti sotto il controller servono per ruotare la telecamera mentre dei 4 tasti 2 sono adibiti allo scatto, uno al salto e l'ultimo al recupero di oggetti. Questo perché, a differenza degli episodi precedenti, in Sonic Adv il giocatore dovrà risolvere una serie di semplici enigmi. Non siamo, comunque, ai livelli di Mario. Il titolo Nintendo è infatti molto più sviluppato per quel che riguarda il versante ricerca, mentre Sonic pone maggiormente l'accento sulla velocità e sulla rapidità dell'azione. Di fatto, esistono le stesse differenze che intercorrevano fra i 2 mostri sacri nelle versioni 2D. Ora la sfida si è spostata in un'altra dimensione nella quale però gli elementi distintivi non sono venuti meno. Sonic Adv è costituito da un mondo che si apre progressivamente davanti al giocatore rivelando tutta una serie di scenari. Di fatto esisteranno 2 o 3 locazioni dalle quali sarà possibile raggiungere i vari stage che vi condurranno al recupero degli Smeraldi. La posizione di gioco viene salvata automaticamente sul VMS, necessaria per poter immagazzinare i dati e ricominciare così l'avventura dal punto in cui l'avevate lasciata. Le fasi vere e proprie, le sezioni preponderanti, sono enormi livelli interamente in 3D calcolati in tempo reale che vantano una forma estremamente allungata, a cetriolo, il che li rende molto simili a quelli dei titoli bidimensionali solo che invece di svilupparsi a destra o in alto vanno in profondità. Sonic Adv presenta inoltre una gestione dinamica delle inquadrature.

L'aspetto e il risultato sono veramente impressionanti: i giri della morte, i loop che hanno reso famoso il porcospino blu sono presenti anche qui solo che, ogni volta che il nostro eroe si lancerà in una delle sue

sue movenze e i suoi attacchi. Ci saranno quindi le solite vecchie corse e salti e, ancora, per eliminare i vari avversari non dovremo far altro che balzargli sulla cozza. Tutto qui? Beh, non proprio... Infatti il restyling operato da Mr. Naka ha coinvolto anche il buon Sonic che, oltre a sfoggiare un look molto più cattivo, avrà la possibilità di potenziare le proprie capacità offensive. Potremo così recuperare nuovi set di scarpe che, oltre ad incrementare la velocità del porcospino, ci permetteranno di performare una carica, uno scatto (previa carica modello R-Type) che trasformerà il nostro porcospino blu in un missile a ricerca che andrà ad abbattere i nemici presenti sullo schermo oltre che farci raggiungere

Con il passare delle ore ed il procedere del gioco le varie ambientazioni risentono di una serie di variazioni atmosferiche

UNA A-LIFE AL MASSIMO!

Per poter salvare la posizione di gioco Sonic Adv richiede la presenza di una VMS. Il Visual Memory System però attende anche ad un altro scopo. Durante il gioco infatti verrete in contatto con tutta una serie di piccole creature di foggia aliena. Queste scaturiranno dalle uova che troverete sparse nei vari schemi e, una vola schiuse, libereranno davanti ai vostri occhi tutta una serie di simpatici esserini. Voi non dovrete far altro che raccogliere il pargolo e depositarlo in una delle console virtuali sparse lungo i livelli di gioco (quelle con tanto di cartuccia inserita). Seguirà un breve frullio, un tremore, dopodiché si manifesterà il vostro nuovo amico. Premendo il tasto "Mode" sul VMS, una volta tolto dalla console e selezionando la carta da gioco, vi troverete di fronte al vostro nuovo amico. Avrà così inizio una intrigante avventura nella quale diverrete i compagni di viaggio del piccolo esserino. Dovrete dargli un nome, accudirlo (prima opzione per le stat), procurargli il cibo (tramite l'apposito sottogioco - terza opzione), nutrirlo (seconda opzione), disciplinarlo, indicargli la strada da seguire e aiutarlo in caso di aggressione (premete il tasto "A" quando il cursore si trova sul pallino bianco) il tutto col solo scopo di farlo crescere e diventare sempre più forte. E una volta concluso il tutto? Semplice, potrete collegare il VMS al DC e scaricare, dopodiché sarete pronti per accudire e crescere una nuova e dolce creatura.

evoluzioni, l'inquadratura cambierà come se si trattasse di un video. Lo stesso discorso va fatto anche per quel che riguarda la prima sezione, dove l'orca distrugge il pontile, oppure quando Sonic cerca di sfuggire ad una valanga in snowboard! Qui godremo prima di una inquadratura con Sonic visto di fronte, dopodiché la visuale passerà alle spalle del porcospino facendo così scattare una vera e propria sessione di sci nordico. In tutti questi frangenti il controllo sarà sempre e comunque nelle mani del giocatore; non si tratterà solo di belli ma inutili estetismi; detto ciò, è bene sottolineare come, in alcuni frangenti, i comandi impartiti saranno tutto sommato limitati.

NON PICCHIATEMI PER QUESTO...

Nonostante le sue ammirevoli qualità, Sonic Adv non è un gioco perfetto come il buon Naka è andato predicando. Ci sono infatti alcuni elementi minori che non hanno nulla a che fare con la giocabilità che, di tanto in tanto, evidenziano qualche difetto e che ora vi andrò rapidamente ad elencare. Come probabilmente saprete Sonic Adv utilizza un sistema di telecamere dinamiche che automaticamente cambiano inquadratura per rendere il look del titolo molto più cinematografico oltre ad aumentare la complessità di alcuni passaggi. Tuttavia, alcune volte, la camera tende ad andare in confusione e questo soprattutto quando vi trovate particolarmente vicini a delle rocce. Di fatto, il sistema che gestisce le inquadrature non capisce che bisogna andare oltre il masso e si inchioda mostrandoci il granito invece del malefico porcospino. Nonostante ciò, i fondali rimangono comunque molto solidi, non c'è un poligono che scompare o effetti di deformazione di texture. Il sasso che abbiamo davanti è proprio un sasso e quindi non ci vediamo attraverso... In fondo anche questa è realtà! O no? E' possibile ovviare a questo inconveniente aggiustando l'inquadratura tramite la croce direzionale ma questa non è perfezione. Inoltre, è possibile incappare in alcuni piccoli effetti di pop-up visibili soprattutto nello stage Windy Valley.

Nonostante ciò Sonic Adv vanta l'orizzonte più esteso, con le strutture poligonali più complesse e meglio definite che mi sia capitato di vedere in un videogioco. Il pop è fievole e sopportabilissimo e non comporta alcun tipo di inconveniente per quel che riguarda la dinamica o lo svolgimento delle varie sezioni. Una mia ultima riserva cade infine sul livello di

Finalmente una console targata Sega sulla quale possiamo godere di effetti di luce e trasparenze

difficoltà di alcuni stage. Fortunatamente il cambio di personaggio modifica la dinamica e lo svolgimento del gioco inoltre, una volta concluso il tutto, c'è una ulteriore sorpresa che prende il nome di Super Sonic...

AMORE ETERNO?

Come detto in precedenza, Sonic non è solo un veloce platform 3D. Ci sono elementi di ricerca uniti ad una notevole varietà di sotto giochi. Tralasciando per un momento le famigerate A-Life per le quali abbiamo redatto un apposito box, Sonic vanta una serie di sotto giochi che vanno da una corsa di macchine modello F-Zero ad un vero e proprio casinò nel quale potremo sostenere partite con 3 diversi flipper, vagare in un livello di Nights per passare ad abbattere caccia ed astronavi nello stage Sky Act. La grafica, ovviamente, è sempre superlativa con un'orgia di colori ed un'abbondanza di frame che fino ad ora erano appannaggio esclusivo della Model 3 Sega. Detto ciò il punto nodale di Sonic, e di ogni gioco, è ovviamente la giocabilità. In questa sezione Sonic ottiene ottimi risultati che però vengono ridimensionati in alcuni frangenti. Per prima cosa Sonic Adv non è un platform 3D bensì un arcade che solo in parte segue la meccanica di Mario 64. Ci sono ampie locazioni in 3D che potranno essere liberamente esplorate e dalle quali inizierete di fatto la vostra avventura. La città, le rovine sono ricche di palazzi, di ambienti nei quali è possibile recarsi e vagare anche senza una meta precisa limitandosi ad interagire con gli abitanti che li popolano. Un'altra qualità di Sonic è che il titolo migliora man mano che si avanza e si procede da un livello all'altro. L'azione di gioco si fa più intensa e frenetica e la trama diventa ancora più intricata e coinvolgente. Ovviamente la grafica ultradettagliata e la velocità dell'azione all'inizio bastano a stordire e coinvolgere il giocatore, tuttavia ci vuole di più per tenere desto l'interesse dei vari player soprattutto quando si tratta di ripetere l'avventura per completarla con tutti i personaggi. Potrete anche tornare a visitare i livelli che possono essere definiti di intermezzo, di rottura, quelli con i sottogiochi (la corsa di macchine, l'aereo, i flipper ecc. ecc.). Purtroppo il testo del titolo, così come per Mario 64 al momento dell'uscita, è e rimane in puro Giappo per cui, a meno che voi non comprendiate la lingua del sol levante potrete solo immaginare quello che sta accadendo sullo schermo, vagando per le locazione alla ricerca di un particolare oggetto oppure di uno stage necessario al proseguo dell'avventura.

Sonic Adv è una vera e propria esperienza. Il primo impatto è gradevole, l'intro scorre fluida e la musica martella non poco. Poi si apre il primo mondo, lo scontro con il piccolo Chaos. Immediatamente è possibile notare la pulizia delle texture, la velocità e la solidità dei fondali ma qualcosa ancora manca. Per il colpo bisogna aspettare il primo livello, la corsa sulla spiaggia, per rendersi conto che le parole di Yuji Naka sulla possibilità di avere giochi con una qualità grafica simile a quella di filmati in FMV è finalmente realtà. Per quel che riguarda invece la struttura e la dinamica di gioco beh... E' Sonic. Certo, l'ambiente 3D ha costretto Naka & Co. ad inserire una serie di elementi adventure, di ricerca ma questi sono estremamente limitati. La struttura punta tutto sulla velocità, così come era accaduto con i suoi predecessori. Non ci sono stati imbastardimenti di sorta e si può dire che Sonic Adv rappresenti la naturale evoluzione del suo genere. Per quel che riguarda la varietà di situazioni beh, i livelli da completare sono 12 e a questi si vanno poi ad assommare una gran varietà di sottogiochi. Non si riscontrano mai cadute di tono e i vari passaggi si segnalano per varietà e dinamismo. Gli stage sono discretamente lunghi. Personalmente avrei optato per un livello di difficoltà leggermente più elevato ma anche così abbiamo un titolo che sfrutta la macchina e che ci fa vedere quello per cui Sega ha lavorato così a lungo.

Casa produttrice	Versione	Grafica 96	Giocabilità 95	Globale
SEGA	GIAPPONESE	Sonoro 93	Longevità 92	94
Genere	Numero giocatori			
PLATFORM	1			

Power Stone

Per moltissimi anni il marchio Capcom è stato sinonimo di innovazione, originalità, estro e inventiva, tanto che alla softco nipponica può essere tranquillamente assegnato il merito di aver dato una spinta fondamentale alla crescita del mercato globale dei videogiochi, tanto per quanto riguarda i sistemi per uso domestico (soprattutto nel caso del Super Nintendo), quanto per quelli concepiti per l'esclusivo utilizzo in sala giochi. C'è stato però un lungo periodo in cui Capcom ha rischiato grosso, fossilizzandosi su una serie apparentemente interminabile di picchiaduro sempre uguali e arrivando a perdere molta dell'importanza faticosamente guadagnata nel corso degli anni; ma se è vero che la grandezza di un uomo (o di una compagnia, in questo caso) si vede soprattutto nei momenti difficili, bisogna senza dubbio riconoscere ai responsabili Capcom il merito di aver dato qualche anno fa una notevole prova di coraggio e forza. Con titoli fondamentali come i due Resident Evil e picchiaduro (finalmente diversi dal solito, soprattutto agli occhi di un esaminatore attento e non superficiale) del calibro di Rival Schools, Street Fighter Zero 3 e Pocket Fighter, il reparto creativo di Capcom ha dimostrato in tempi recenti di poter dare ancora un notevole impulso alla creatività nei videogiochi, pur senza rinunciare a quelle che sono le tradizioni ormai consolidate della softco. Ed è in quest'ottica che va visto Power Stone, classificabile come un mix vincente tra la giocabilità classica e le soluzioni dei picchiaduro di vecchia scuola (come ad esempio Final Fight, sempre targato Capcom) e l'inconfondibile vena innovativa del nuovo corso di questa poliedrica software house.

GET READY... FIGHT!

Le differenze tra i picchiaduro tradizionali e Power Stone sono immediatamente evidenti persino nell'ambientazione e nella caratterizzazione dei personaggi e delle locazioni in cui essi si battono, il che contribuisce a staccare questo titolo dalla massa sin dal primissimo istante, ancora prima di mettere mano al joypad. I cliché fondamentali di questo genere videoludico in effetti rimangono, ed è per questo che nel parco lottatori troviamo i classici personaggi grossi e lenti, le ragazze rapide e leggere e gli immancabili combattenti a tutto tondo, adatti ai principianti e a chi non predilige uno specifico stile di gioco; queste osservazioni mettono però in luce il motivo del rispetto di queste regole fondamentali dei picchiaduro, che Capcom ha preferito non infrangere per fornire a qualunque tipo di utente un personaggio con cui trovarsi a proprio agio nell'affrontare i duelli. Questi ultimi avvengono in una ipotetica e assai bizzarra reinterpretazione del diciannovesimo secolo, in cui oggetti letali come mitragliatori Gatling, lanciafiamme e bazooka convivono pacificamente con scenari dal look squisitamente retro', riccamente "arredati" con suppellettili che vanno dalla semplice panchina alla trave di sostegno per la volta del soffitto (il cui ruolo viene svolto negli scenari all'aperto da lampioni in perfetto stile inglese). L'unica caratteristica comune a tutti questi oggetti, posta da Capcom alla base dell'intero impianto di gioco, è l'assoluta interattività; ognuno di essi, se contraddistinto da un cerchio colorato (facilmente individuabile al suolo), può infatti essere afferrato e scagliato contro l'avversario, che potrà chiaramente fare lo stesso. Questo mutuo scambio di cortesie costituisce a tutti gli effetti il sistema principale per vincere, attorno al quale i designers nipponici hanno costruito una serie di arene tridimensionali appositamente pensate per incoraggiare questo tipo di atteggiamento tattico; ecco spiegato il motivo per cui le ambientazioni sono così articolate e ricche di ostacoli da scavalcare con salti e capriole, badando nel frattempo alle numerose zone sopraelevate e ai pilastri attraverso i quali è talvolta possibile raggiungere addirittura il tetto di una casa o l'albero di una nave. Oltre a fornire un terreno di gioco estremamente adatto ad una forma di lotta basata principalmente sul lancio di grossi oggetti contundenti e sullo sradicamento di pilastri da usare come armi (gustosa opzione riservata ai personaggi più grossi), le arene di Power Stone sono nella maggior parte dei casi assolutamente spettacolari, superando in bellezza e completezza quelle di Ehrgeiz e costituendo da sole un ottimo motivo per acquistare il gioco.

GIAPPONE EDO O RISTORANTE CINESE?

Alcune delle ambientazioni sono infatti curate all'inverosimile, con un'attenzione al dettaglio a dir poco maniacale che si spinge fino allo studio della posizione delle luci da far filtrare all'interno dell'arena attraverso finestre e fessure assortite. Gli elementi scenici sono inoltre estremamente dettagliati e ricoperti con textures nitide e vivacemente colorate (nonché, chiaramente, in alta risoluzione), ed è da rimarcare come alcune delle sezioni più grosse delle arene siano spesso animate e fondamentali nell'economia del gameplay, come accade ad esempio per l'enorme e pericolosissima ventola in movimento dell'officina mineraria chiamata Dawnvolta (dotata tra l'altro di nastri trasportatori che spingono i lottatori verso un rullo chiodato e una fornace centrale che si lascia occasionalmente sfuggire spettacolari vampate di fuoco). La stessa cura è facilmente individuabile in tutti gli altri scenari, in cui troviamo soluzioni interessanti ed originali come la possibilità di accedere al tetto della casa (in stile tipicamente Edo) del samurai Ryoma, la rete (anch'essa accessibile) sospesa e gli insidiosi cannoni funzionanti sulla nave pirata di Kraken e la caotica distribuzione di tavoli e sedie nello stupendo ristorante che fa da scenario

per Wang Tang (che riveste con tutta probabilità il ruolo di miglior livello mai visto in un qualsiasi picchiaduro, con i suoi colori caldissimi e la perfetta credibilità di tutti gli elementi della scenografia). Tutti questi deliziosi virtuosismi fanno ovviamente parte del ricchissimo bagaglio dei designers Capcom, che ancora una volta sono stati in grado di creare un livello di caratterizzazione e originalità grafica assolutamente impareggiabile e potenzialmente piacevole per qualunque tipo di giocatore.

MAZZATE!

Una volta assodato l'eccellente livello qualitativo di Power Stone non rimane che affrontare l'argomento gameplay, inteso in questo caso come "somma" dell'ingegnoso impianto di gioco, delle trovate inserite da Capcom, del sistema di controllo e di tutti quei dettagli che possono fare la differenza tra un capolavoro e un gioco "solamente" buono. Per quanto riguarda la struttura in senso stretto, abbiamo già parlato della

Normale che lei si schernisca, guardate che brutto!

notevole importanza degli oggetti all'interno del gioco; un utilizzo corretto di vasi, tavoli, sedie e barili riesce infatti a fare molte volte miracoli, rimarcando per l'ennesima volta l'estrema importanza di questo fattore e mettendo contemporaneamente in luce il rilievo (ancora maggiore, se possibile) delle armi disseminate all'interno delle arene. Gli ordigni offensivi inseriti nel gioco costituiscono infatti uno dei metodi più efficaci per eliminare l'avversario, che potrà essere di volta in volta cannoneggiato, bersagliato con bombe di diversa foggia, arrostito con un lanciafiamme, affettato con un enorme spadone e così via; non mancano chiaramente i bonus difensivi, che si limitano comunque a fornire una relativa protezione nel caso dello scudo e reintegrare l'energia persa se assunti sotto forma di cibo. Sono invece molto più importanti e preziose le tre gemme (blu, rossa e gialla) che Capcom ha inserito per accelerare il ritmo e la frenesia di Power Stone; all'inizio di ogni round i combattenti hanno in dotazione uno dei tre gioielli, mentre il terzo appare dopo qualche secondo in una posizione casuale dell'arena. Le gemme intascate dai lottatori sono ovviamente recuperabili in qualsiasi momento, previa elargizione di una combo all'indirizzo del personaggio al quale si vogliono sottrarre le pietre. La rilevanza di queste ultime sta nel fatto che, dopo averle collezionate tutte, ci si trasforma in una versione potenziata (in molti casi notevolmente pittoresca) del proprio alter ego, che per un limitato periodo di tempo avrà a disposizione colpi a distanza potentissimi e diventerà praticamente invulnerabile. Al termine del lasso di tempo in cui la mutazione è attiva le gemme verranno ridistribuite in modo casuale sul campo di gioco, e la caccia avrà nuovamente inizio. Detta così la cosa può sembrare simpatica, ma un po' banale, ma una volta entrati nel vivo del gioco si scopre immediatamente che non è affatto così; la corsa alle pietre magiche aumenta infatti in modo esponenziale la frenesia di Power Stone, eliminando di fatto la possibilità di scappare all'infinito e colpire il proprio avversario di tanto in tanto, aspettando lo scadere del tempo per vedersi assegnata la vittoria in base all'energia residua (come poteva magari accadere in Ehrgeiz). In altre parole, la combinazione tra oggetti da lanciare, armi da accaparrare, gemme da collezionare e attacchi a distanza potentissimi e incredibilmente spettacolari fa di Power Stone l'equivalente videoludico di un vero e proprio spettacolo di fuochi d'artificio, con esplosioni e scintille colorate che si rincorrono perennemente sullo schermo.

Grande, grosso e fifone... eppure lei è così graziosa!

LEZIONI DI GIAPPONESE

Traduzione Menu Options
Questo è il menu disponibile sin dall'inizio, in cui è possibile modificare i parametri fondamentali del gioco per adattarlo alle proprie esigenze. Le opzioni fornite sono quelle standard dei picchiaduro Capcom, con l'eccezione dell'abilitazione del PuruPuru Pack (sesta voce del menu) che chiaramente necessita della presenza del relativo add-on per poter essere attivata.

Opzione nr. 1: livello di difficoltà.
Opzione nr. 2: limite di tempo per ogni round.
Opzione nr. 3: numero dei round per ogni incontro.
Opzione nr. 4: portata dei danni inflitti.
Opzione nr. 5: uscita audio - Stereo (default) o Mono.
Opzione nr. 6: attivazione delle vibrazioni del PuruPuru Pack.
Opzione nr. 7: configurazione dei tasti del joypad.
Opzione nr. 8: ritorno alle opzioni di default.

Traduzione Menu Extra Options
Questo secondo menu diventa disponibile solo dopo aver completato il gioco almeno una volta con un personaggio qualsiasi, e serve per gestire le caratteristiche aggiuntive relative al gameplay e agli oggetti speciali che vengono attivati quando si termina il gioco con altri personaggi.

Opzione nr. 1: numero delle Power Stone - 3 (default), 4 o 5.
Opzione nr. 2: abilitazione della barra Power Gauge.
Opzione nr. 3: abilitazione di oggetti e armi extra.
Opzione nr. 4: abilitazione dei danni extra.
Opzione nr. 5: visualizzazione su schermo del contatore dei round.
Opzione nr. 6: portata dei danni per gli attacchi standard.
Opzione nr. 7: portata dei danni per gli attacchi speciali.
Opzione nr. 8: ritorno alle opzioni di default.

LA POTENZA E` NULLA SENZA CONTROLLO...

Il libro in cui vengono mostrati gli oggetti bonus...

Capcom, lanciami i componenti!

Una rosa di possibilità ampia come quella offerta da Capcom in Power Stone richiede inequivocabilmente la presenza di un sistema di controllo rapido e preciso, e al tempo stesso non troppo complicato; quest'ultima necessità deriva soprattutto dalla reale tridimensionalità del gioco, che rende di fatto impossibile l'implementazione di un sistema di controllo articolato e complesso come quello dei picchiaduro bidimensionali o di quelli in cui la terza dimensione entra in gioco esclusivamente nelle schivate laterali. Di qui la coraggiosa scelta effettuata dai designers responsabili del controllo dei personaggi di Power Stone, che hanno optato (rischiando di indispettire i puristi, ovvero lo zoccolo duro degli utenti Capcom) per l'utilizzo di tre soli pulsanti deputati all'esecuzione di calci, pugni e salti. Le prime due azioni, se alternate nel modo giusto, daranno quindi luogo alle classiche combo (e alle ancor più classiche prese, nel caso che i due pulsanti vengano premuti contemporaneamente), mentre il salto verrà utilizzato per avere accesso alle sezioni più alte ed evitare alcuni tipi di attacco. Quest'ultima possibilità acquista uno spessore fondamentale nel momento in cui ci si rende conto che in Power Stone non è possibile parare i colpi dell'avversario, che andranno quindi schivati saltando o eseguendo un'apposita manovra di evasione; l'assenza della parata è inoltre un ulteriore incentivo all'innalzamento del ritmo di gioco, che in occasione delle trasformazioni raggiunge il massimo grazie agli attacchi speciali eseguibili con la pressione simultanea dei tasti di calcio e salto, oppure pugno e salto. A questo punto dovrebbe essere chiaro per tutti (puristi compresi) il miracolo operato da Capcom, che pur offrendo un sistema di controllo semplice e accessibile a tutti ha evitato la trappola di un gameplay elementare e banale; questi, del resto, sono due aggettivi che nessuno penserebbe mai di affibbiare a Power Stone dopo aver visto il gioco in azione, anche se solamente per pochi secondi...

Vi avevamo detto che si possono sradicare le travi?

Molti videogiocatori non gradiscono i picchiaduro, e questo è un dato di fatto, mentre molti altri li apprezzano solo nella forma più tecnica ed estrema, ed anche questa è una delle poche certezze offerte dal mercato internazionale dei videogiochi. Sono però dell'idea che nessuno dovrebbe negarsi il piacere di possedere una copia di Power Stone, indipendentemente dai propri gusti in materia; il gioco Capcom è infatti in grado di offrire una dose spropositata di divertimento allo stato puro a chiunque abbia almeno 5 minuti di tempo da dedicare all'apprendimento del semplicissimo sistema di controllo e all'assorbimento delle raffinate tecniche di gioco, che riescono (incredibilmente) ad essere sottili ed immediate al tempo stesso. Se poi avete degli amici con cui organizzare tornei ad eliminazione conditi dai classici sberleffi e accompagnati da chili e tequila, sappiate che troverete in Power Stone un gioco praticamente eterno.

Casa produttrice	Versione	Grafica	93	Giocabilità	93	Globale
CAPCOM	GIAPPONESE					
Genere	Numero giocatori	Sonoro	92	Longevità	96	
PICCHIADURO	1-2					

The House of the Dead 2

Trovandosi di fronte alla magnificenza e alla pura eccellenza di The House of the Dead 2 per Dreamcast (e con questo i vostri eventuali dubbi in merito alla qualità del gioco dovrebbero essere fugati in partenza), il pensiero non può fare a meno di correre alla conversione su Saturn del capitolo precedente di questa tenebrosa saga. Il primo The House of the Dead, accolto con incredibile entusiasmo in Giappone e Inghilterra all'atto dell'originaria apparizione in sala giochi, era infatti stato a dir poco triturato da Tantalus nello sciagurato processo di conversione dal coin-op al Saturn. La versione domestica del gioco, in cui Sega aveva riposto notevoli speranze in virtù della disastrosa situazione commerciale del suo sfortunato 32-bit, si era inaspettatamente rivelata un incredibile pasticcio, caratterizzato da un livello grafico nettamente inferiore a quello medio dei giochi per Saturn. Textures scialbe e miseramente prive di definizione, colori slavati e ridotti all'osso dal punto di vista numerico, effetti speciali risibili: queste erano le credenziali di The House of the Dead per Saturn, la cui dignità veniva fortunatamente salvata (almeno in parte) da un'aderenza più che buona al gameplay dell'originale da sala. Sega sembra però aver imparato la lezione, e conscia dell'enorme importanza di The House of the Dead 2 (titolo fondamentale per una definitiva dimostrazione delle capacità di Dreamcast e della possibilità di realizzare conversioni perfette dai coin-op basati su scheda Naomi) ha fatto in modo di non mancare nuovamente il bersaglio.

HELP ME! HELP ME!

La fedeltà con cui i programmatori Sega hanno riprodotto sul Dreamcast la grafica, il sonoro e la struttura di gioco di The House of the Dead 2 è assolutamente fenomenale: le differenze con il coin-op originale sono infatti pochissime e del tutto irrilevanti, nonché praticamente invisibili se non in seguito ad un esame comparativo di precisione quantomeno chirurgica. Il dettaglio grafico in particolare è qualitativamente superiore a quello di qualunque altro titolo del genere, con un frame rate solidissimo (si parla di 60fps costanti) e un motore tridimensionale in grado di disegnare migliaia di poligoni texturizzati in alta risoluzione con velocità e scioltezza sconosciute alle altre console e alla maggior parte dei PC moderni (Voodoo 3 e portafogli permettendo). La totale assenza di rallentamenti e l'impossibilità di individuare la benché minima perdita di dettaglio nelle textures denotano senza dubbio un lavoro finalmente svolto in modo professionale e accurato, senza la deleteria fretta che purtroppo ha parzialmente rovinato prodotti potenzialmente perfetti come Sega Rally 2 e

Non pensavo che le A112 fossero così ambite...

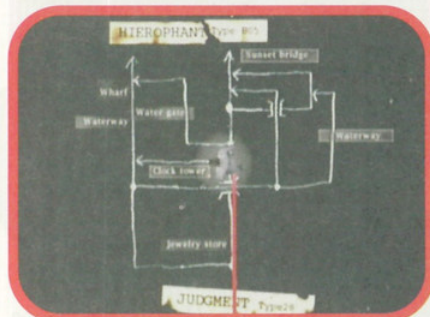
Due morti in un sol colpo!

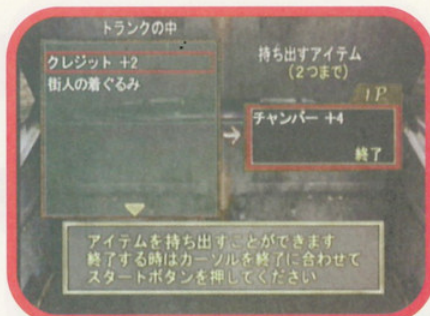
Sonic Adventure, appartenenti alla primissima generazione (forse già superata a tempo di record) di giochi per Dreamcast. I fondali di The House of the Dead 2 sono forse la parte tecnicamente migliore dell'intero gioco, con un livello di dettaglio prossimo al fotorealismo e una quantità incredibile di piccoli particolari utilizzati dai designers per aumentare l'atmosfera e consequenzialmente il coinvolgimento dei giocatori; la classica visuale in soggettiva permette di scorgere un'infinità di finezze, tra cui vale la pena ricordare gli ormai famosi gatti che, incuranti del clima generale di follia, se ne vanno tranquillamente a spasso sui cornicioni della città. L'architettura delle ambientazioni è inoltre ineccepibile e sempre estremamente complessa e credibile, con una varietà negli scenari e nelle costruzioni addirittura paragonabile a quella di alcuni giochi di avventura ed esplorazione. Non bisogna infine dimenticare il buon livello degli occasionali movimenti di camera, fondamentali per una visione completa e dinamica delle situazioni di gioco più frenetiche, e gli ottimi effetti speciali utilizzati nella realizzazione delle locazioni, impreziosite di volta in volta (e a seconda delle ambientazioni) da fiamme estremamente realistiche, materiali ed elementi trasparenti, imponenti ondate, impercettibili schizzi d'acqua e così via.

PLEASE, DON'T KILL ME!

A fronte della spettacolare completezza degli scenari, anche gli avversari variano notevolmente in tipologia e dimensioni e vanno dalla piccola taglia di pesci e rane a quella

Il tipico comitato d'accoglienza in THOTD 2

Il mostro si staglia contro la luna. Poetico, no?

L'utile mappa che mostra i bivi percorsi a fine partita

media (già notevole e impressionante, a dire il vero) degli zombies standard, per poi culminare nelle enormi proporzioni dei mostri di fine livello, composti da un numero spropositato di poligoni e nonostante questo ottimamente rivestiti e modellati, nonché molto fluidi e coordinati nei movimenti (per quanto possa essere coordinato un essere che continua a camminare pur essendo a tutti gli effetti morto, stecchito e putrefatto, nonché decisamente schifoso). La divisione dei corpi degli avversari in sezioni ben definite contribuisce inoltre ad aumentare la complessità del gameplay, basato in larga parte sulla necessità di colpire con la maggiore rapidità possibile le zone vitali dei mostri, praticamente insensibili alle pallottole ricevute nelle braccia, nelle gambe e addirittura nello stomaco; va da sé che la possibilità di scegliere con precisione il proprio bersaglio influisce positivamente anche sulla spettacolarità grafica del gioco, in cui sono assai frequenti situazioni che vedono imperterriti zombies che continuano a muoversi pur presentando un visibile buco nel torace (attraverso il quale è possibile scorgere costole e brandelli di carne) e nemici che si avvicinano inesorabilmente al bordo dello schermo dopo aver perso una buona metà della faccia. Tutto questo sarebbe stato ovviamente impossibile in assenza di un motore grafico estremamente preciso nelle operazioni di texturizzazione e giunzione dei

Il menu che vi permette di scegliere i bonus da portare con voi nell'Original Mode

numerosi poligoni che costituiscono ognuno dei mostri, le cui componenti tridimensionali non denunciano mai alcun tipo di seghettatura, fusione dei rivestimenti o distorsione (difetti assai comuni in molti prodotti a 32 e 64-bit). La sezione audio, se confrontata con la ricchezza di quella visiva, si rivela semplicemente buona e funzionale al gioco, con temi musicali adeguati ed effetti sonori sufficientemente potenti e realistici, nonché suonati in gran numero in ogni occasione (di qui l'ottima sensazione di costante caos e precarietà che aleggia nel corso del gioco). Sono invece terribili, ma con tutta probabilità si tratta di un effetto voluto, i dialoghi parlati in Inglese e sottotitolati in

LO ZOMBIE NEL MIRINO

Pare che la nuovissima (ed esteticamente bizzarra) light gun fornita in coppia con The House of the Dead 2 per Dreamcast non sia esattamente la più precisa del mondo, almeno stando a quanto si dice in giro. Il problema non è certo insormontabile, soprattutto in virtù delle notevoli dimensioni della maggior parte degli avversari (che costituiscono quindi la migliore interpretazione possibile del concetto di "carne da macello"), ma ha spinto alcuni intraprendenti giocatori sparsi qua e là per il globo a svitare, aprire e modificare le proprie pistole. L'entità e la delicatezza della modifica sono tali da sconsigliarne l'esecuzione in assenza di personale esperto, principalmente per via della lievissima influenza dell'imprecisione riscontrata (riassumibile in una leggera tendenza della pistola a sparare più a sinistra del punto dello schermo preso di mira); in ogni caso, per dovere di cronaca, ci è sembrato giusto pubblicare quest'informazione, interpretabile anche come l'ennesima conferma della natura estremamente "curiosa" che contraddistingue i cosiddetti "hardcore gamers", tradizionalmente associati alle piattaforme Sega.

Giapponese; Sega era sicuramente alla ricerca di un particolare che desse una tangibile impronta da film di serie B al gioco, coerentemente con il tema trattato (molto caro ai registi delle penose pellicole dell'orrore degli anni 60), e ha quindi optato per una serie di voci totalmente inespressive e per una recitazione davvero scadente. Il tono piatto e privo di emozione con cui i poveri civili si lamentano per la propria imminente morte o per il destino toccato ai compagni uccisi dagli zombies va sentito a tutti i costi dal vivo, dato che questo è l'unico modo per rendersi realmente conto dell'infimo livello recitativo.

I... DON... T WANT... TO DIE...

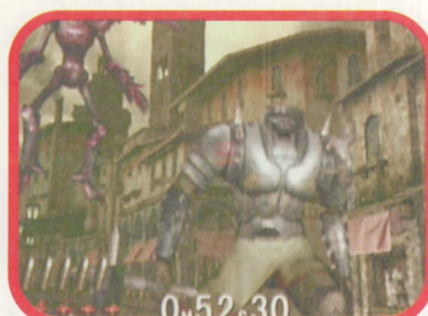
Per quanto riguarda il gameplay, ci troviamo di fronte ad una versione rivista, corretta e "potenziata" del primo The House of the Dead, i cui elementi principali vengono riproposti in questo seguito in quantità e qualità superiori.

Le terribili rane assassine...

Il Boss Mode è una delle modalità extra inserite nella versione Dreamcast di THOTD 2

Sorpresa!

Gli avversari sono quindi rimasti piuttosto ostici da abbattere, con un gameplay lontano dal concetto "un colpo/un morto" su cui sono fondati giochi come Time Crisis. L'unico modo rapido per liberarsi dei mostruosi antagonisti che si è costretti ad affrontare consiste come già detto nel piazzargli una pallottola nel bel mezzo della testa o del collo, ma si tratta comunque di un sistema non sempre applicabile; alcuni mostri, ad esempio, sono stati programmati per coprirsi il volto con armi di vario tipo, ed in questi casi sarà necessario distrarli sparando loro nello stomaco o alle gambe, per poi colpire la testa rimasta scoperta. Una strategia di questo tipo richiede ovviamente notevole precisione e sangue freddo, soprattutto per via dell'attitudine all'attacco in gruppo che caratterizza tutti gli avversari, dai più vulnerabili ai più ostici e robusti, ed è proprio per questo che The House of the Dead 2 può risultare inizialmente frustrante e sin troppo difficile (soprattutto in caso di insufficiente accuratezza nel corso dell'iniziale processo di calibrazione della pistola). Bisogna poi

registrare un deciso aumento del passo rispetto all'edizione precedente, il cui ritmo (quasi sonnolento se paragonato a quello dei contemporanei Time Crisis su PlayStation e Virtua Cop 2 su Saturn) aveva suscitato qualche perplessità nei giocatori più smaliziati; la logica conseguenza di questa modifica è palesata dalla grande velocità con cui molti degli zombies e dei loro compari si proiettano verso lo schermo, lasciando al giocatore pochi e brevi attimi di tregua. Dal comportamento tenuto e dalla precisione impiegata in questo macabro tiro al bersaglio dipende inoltre il percorso seguito dal protagonista all'interno dell'ambiente di gioco, visto che Sega ha deciso di riproporre ed ampliare in The House of the Dead 2 l'ottimo ed articolato sistema di bivi che aveva reso famoso il predecessore; tale espediente, mirato ad innalzare la varietà e la longevità di un prodotto altrimenti minato dalla sua stessa natura immediata di gioco da sala, funziona egregiamente proprio come in passato, e garantisce un buon valore di rigiocabilità grazie alla curiosità che le locazioni aggiuntive riescono a suscitare nel giocatore. Sono da vedere e valutare in quest'ottica anche i bonus inseriti da Sega in

esclusiva per la versione Dreamcast di The House of the Dead 2, tra cui è possibile includere modalità di gioco inedite e armi e opzioni chiaramente assenti nel coin-op originale (studiato, come tutti i prodotti da bar, per offrire tutto e subito in cambio di una cospicua quantità di gettoni e/o monete).

Se nei giochi per Dreamcast cercate soprattutto originalità e profondità, e vi aspettate che ogni titolo prodotto sul nuovo 128-bit Sega debba per forza di cose andare al di là delle barriere sino ad oggi stabilite per quanto riguarda il gameplay, The House of the Dead 2 non è certamente il prodotto adatto a voi. Nessuno degli elementi del gioco è infatti particolarmente complesso o innovativo, e pur andando a battere strade parzialmente inesplorate questo pirotecnico sparatutto non va certo oltre quelli che sono i limiti intrinseci del genere a cui appartiene. Se, invece, da un gioco vi aspettate innanzitutto divertimento e prestanza tecnica, allora non potrete assolutamente sbagliare con The House of the Dead 2, che saprà sempre e comunque garantirvi grandi emozioni e uno spettacolo visivo attualmente senza eguali, oltre ad una modalità per due giocatori decisamente brillante.

Casa produttrice	Versione	Grafica	96	Giocabilità	93	Globale
SEGA	GIAPPONESE					91
Genere	Numero giocatori	Sonoro	89	Longevità	89	
SPARATUTTO	1-2					

Monaco Grand Prix Racing Simulation 2

Malgrado il Dreamcast sia una console relativamente nuova, sono già abbastanza numerosi i titoli che sono stati prodotti in questi ultimi mesi; dopo un inizio leggermente stentato infatti, la produzione di giochi per la console a 128-bit Sega ha cominciato a prendere un buon ritmo tanto che questo mese sono ben cinque le nuove produzioni. Tra queste una delle più attese è senza dubbio Monaco Grand Prix Simulation 2 di Ubi Soft, titolo che promette di offrire agli appassionati delle corsa la chance di partecipare al campionato del mondo di Formula 1, e di gareggiare tra i sedici percorsi che compongono la stagione iridata; purtroppo in Ubi Soft non sono riusciti ad accaparrarsi anche i diritti della FIA e, per questo motivo, sia i nomi dei piloti che quelli delle scuderie sono completamente inventati (e una volta tanto non storpiano quelli dei piloti

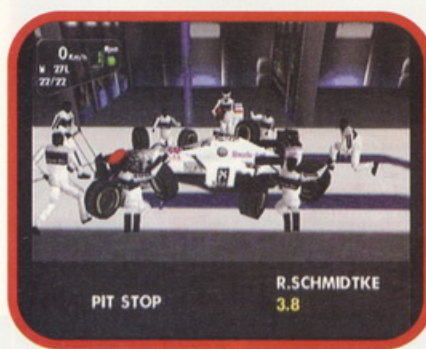
reali). Fortunatamente questo è uno dei pochi aspetti in cui Monaco Grand Prix 2 differisce in maniera netta dalla realtà dato che, a livello di controllo della vettura e di realismo i programmatori hanno svolto un buonissimo lavoro. Per riuscire a prevalere sugli avversari, soprattutto se si sceglie di giocare alla modalità Simulazione, è importante imparare al meglio a distribuire la potenza, a controllare la vettura e i punti di frenata, se non si vuole rischiare ad ogni curva di trovarsi in mezzo a un prato verde (o, nel caso di piste più strette, con il musetto incastrato nel guard rail) e se si vogliono avere delle minime speranze di successo. Se infatti a livello Arcade guidare bene è un'impresa che non richiede grandi sforzi e la macchina è sempre manovrabile, sia che ci si trovi sul cemento che in un prato (in cui, ovviamente, la velocità di punta subisce una evidente diminuzione) passando alla Simulazione la situazione subisce un netto cambio di direzione, e la macchina si trasforma in un vero e proprio bolide che, a causa delle sue caratteristiche, non è facilmente controllabile; in parole povere, uscendo di pista è facile finire in testa coda, le curve sono ben più difficili da eseguire, gli avversari sono decisamente più agguerriti e, più in generale, ogni aspetto della gara è reso più realistico e aderente alla realtà. E' quindi importante allenarsi con costanza, soprattutto se si vogliono avere speranze di vincere il campionato del mondo, ma anche imparare al meglio ad adattare la propria vettura alle caratteristiche del tracciato (a Montecarlo è meglio puntare su una maggiore accelerazione e controllabilità, mentre in circuiti come Hockenheim è consigliabile avere una maggiore velocità di punta); prima di ogni gara infatti è possibile recarsi dai propri meccanici ed eseguire tutta una serie di regolazioni che riguardano praticamente qualsiasi aspetto del gioco. Partendo dal tipo di gomme, si passa poi all'inclinazione degli alettoni, all'altezza della macchina, al tipo di sospensioni e a tutta una serie di altri fattori che, a prima vista possono sembrare poco rilevanti, ma che in realtà ricoprono un ruolo molto importante; è inoltre importante, soprattutto se si decide di partecipare ad una gara particolarmente lunga, studiare una tattica e non correre sempre al massimo dato che sono stati inseriti anche tutta una serie di guasti meccanici che non possono essere riparati (rottura del motore, del cambio o molto altro ancora) e che possono essere attivati o disattivati nella schermata delle opzioni. Opzioni che riguardano anche la durata della gara, il numero di avversari e altri parametri più o meno importanti.

Globalmente Monaco Grand Prix Simulation 2 è un buon titolo, anche se a livello tecnico ci aspettavamo di più dal Dreamcast

INCIDENTI SPETTACOLARI

Le notevoli difficoltà della modalità Simulation sono incrementate anche dal fatto che, al contrario di quanto accade in altri titoli del genere, giocare "all'autoscontro" con gli avversari si rivela abbastanza raramente una scelta produttiva (malgrado non sia presente alcun tipo di sanzione disciplinare se si riesca a sbattere fuori un pilota avversario, fatto abbastanza insolito per quella che dobbiamo considerare una

simulazione); oltre infatti a rischiare di finire fuori strada e di perdere di conseguenza preziosi secondi, è infatti possibile che la macchina subisca dei danni e che quindi si debba andare ai box per apportare i giusti correttivi. Se dal punto di vista "tecnico" non è quindi consigliabile giocare senza preoccuparsi troppo degli incidenti, dal punto di vista estetico è decisamente piacevole guardare gli scontri, quasi sempre spettacolari e ben curati; anche in questo caso infatti le macchine si comportano come nella realtà e, pur non vedendo quasi mai vetture ribaltarsi per tre o quattro volte, la spettacolarità è garantita anche in queste fasi di gioco. Spettacolarità che è

incrementata anche dalla presenza di tutta una serie di inquadrature "televisive" che, praticamente ingiocabili, permettono però di ricreare le sensazioni e il feeling di una vera e propria gara; oltre infatti alle visuali che possiamo definire "normali" (dal musetto, dall'abitacolo e da dietro la macchina) ne sono presenti un'altra serie che mostrano la vettura di lato, dalle sospensioni, dallo scarico posteriore e altro ancora. Ovviamente è impensabile che qualcuno cerchi di giocare in con queste inquadrature, ed è quindi immaginabile che la volontà dei programmatori di Ubi Soft fosse proprio quella di realizzare un titolo che, anche nei particolari, riproducesse in maniera il più fedele possibile quanto si può vedere mettendosi davanti a un

televisore e guardando un gran premio. Per quanto riguarda invece le ambientazioni e le vetture, dobbiamo ribadire quanto abbiamo già detto per altri elementi del gioco sottolineando che si tratta di fedeli riproduzioni delle controparti reali; in particolar modo il circuito di Montecarlo, con tutte le sue curve secche, il tunnel e i brevi rettilinei che attraversano il principato monegasco è veramente spettacolare per livello di dettaglio, ma anche piste meno "coreografiche" sono state rese in maniera impeccabile. Purtroppo questa notevole cura dei particolari si ripercuote sulla

Monaco Grand Prix Simulation 2 era un titolo abbastanza atteso e, tutto sommato, pur non trattandosi di un capolavoro, non si tratta neanche di una delusione; dal punto di vista strutturale il titolo di Ubi Soft è decisamente ben fatto, con due diverse modalità di gioco (Arcade e Simulation) in cui sono presenti delle nette differenze soprattutto per quanto riguarda il controllo della vettura. Chi ama i titoli rapidi, in cui si può gareggiare ottenendo buoni risultati già dopo poche partite troverà ciò che desidera nella prima opzione mentre chi ama studiare al meglio la propria macchina e avere a disposizioni tutta una serie di regolazioni per adattare la vettura sia alle proprie esigenze che a quelle del tracciato che si deve affrontare potrà divertirsi nella Simulazione. Peccato solo che a livello tecnico non si tratti di una produzione impeccabile in cui, elementi di grande spettacolarità (fondali e ambientazioni eccezionali, riproduzioni fedelissime delle piste reali) si uniscono purtroppo a problemi di scrolling che affliggono Monaco Grand Prix Simulation 2 nei momenti più caotici. Si tratta comunque di una produzione globalmente di buon livello, a cui gli appassionati del genere dovrebbero dare almeno un'occhiata.

I nomi dei piloti e delle scuderie sono inventati, anche se è possibile cambiarli e rimettere quelli reali

Nella modalità Simulation ogni piccolo errore può costare caro, proprio come nella realtà

fluidità dello scrolling che, nei percorsi più ricchi di dettagli subisce una evidente perdita di fluidità e velocità; se generalmente infatti la sensazione di velocità è ben resa (soprattutto utilizzando le visuali interne) in situazioni particolarmente caotiche (quasi sempre alla partenza) sono chiaramente visibili degli scatti che non influenzano la giocabilità ma che non dovrebbero essere presenti in una console delle potenzialità del Dreamcast, Diminuzione di fluidità e della velocità caratterizzano purtroppo anche l'opzione di gioco in coppia, comunque in grado di garantire divertimento; giudizio globalmente positivo anche per quanto riguarda l'accompagnamento sonoro, anche se è limitato ai soliti effetti sonori che riproducono i rombi dei motori e i rumori degli scontri delle vetture.

CONCLUSIONI

In Monaco Grand Prix Simulation 2 quindi sono presenti aspetti positivi e negativi; anche se bisogna considerare che si tratta di una console ancora giovane, e che quindi i programmatori non sanno in che modo sfruttarne al meglio le potenzialità, i rallentamenti rimangono un problema in teoria inaccettabile su una console di tale potenza. E' quindi a livello tecnico che risiedono i principali difetti del titolo Ubi Soft che, dal punto di vista strutturale e delle opzioni ci è sembrato globalmente curato con attenzione. Nel confronto con Sega Rally 2, titolo comunque di impostazione differente, esce globalmente vincitore il titolo Sega, anche se per gli appassionati della Formula 1 che stanno cercando un gioco che può essere sia immediato (e quindi adattissimo anche per le sfide contro un amico) che più complesso, dovrebbero comunque perlomeno provare a giocare a Monaco Grand Prix Racing Simulation 2.

La partenza è la fase più caotica della gara; fate attenzione ad evitare gli incidenti per non compromettere la vostra prova sin dai primi secondi di gioco

Con le macchine storiche si possono rivivere le prime gare di Formula 1; peccato solo non siano presenti anche monoposto di altre epoche

A SPASSO NEL TEMPO

Rispetto alla versione per Nintendo 64, di cui abbiamo avuto modo di parlare nello spazio dedicato alla anteprime, in Monaco Grand Prix Simulation 2 per Dreamcast è presente una ulteriore modalità di gioco che consente di gareggiare utilizzando delle auto d'epoca in perfetto stile anni '50. Questa idea è decisamente interessante e consente, tra l'altro di cimentarsi con mezzi che necessitano di uno stile di guida completamente diverso; se infatti con le vetture moderne si possono affrontare curve abbastanza secche anche ad alta velocità senza troppi problemi, con questi mezzi del passato il controllo è molto più difficile e già rimanere in strada nelle prima partite può essere una vera e propria impresa. Bisogna comunque sottolineare che il fascino di queste vetture è innegabile e che si possono sopportare anche problemi di questo genere, superabili con un po' di allenamento.

Casa produttrice	Versione	Grafica 77	Giocabilità 81	Globale
UBI SOFT	GIAPPONESE			
Genere	Numero giocatori	Sonoro 78	Longevità 81	80
CORSA	1-2			

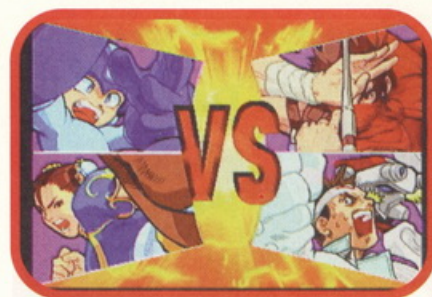
Bass Fishing

L'attrattiva principale di Bass Fishing, simulazione ittica di Sega, era (ed è tuttora) la presenza di una piccola canna da pesca, con tanto di mulinello, che in sala giochi veniva utilizzata al posto del normale controller per cercare di garantire una maggiore sensazione di realismo; chi credeva che tutto questo sarebbe andato perso nella conversione per Dreamcast si sbagliava dato che, in contemporanea con il lancio del gioco è stata immessa sul mercato anche una versione casalinga della canna-joypad (acquistabile anche in bundle col gioco), com'è di moda ormai in questi tempi in cui i giappo ci stanno tempestando con periferiche di ogni tipo. Francamente, non vediamo l'ora di vedere l'accessorio di Guitar Freaks di Konami. Chi vuole provare l'ebbrezza di partecipare a una competizione di pesca, ma non vuole sborsare la cifra necessaria per acquistare la canna non deve comunque preoccuparsi, dato che Bass Fishing è ovviamente compatibile anche con i normali joypad del Dreamcast. Rispetto alla versione originale, sono state apportate alcune modifiche, che riguardano soprattutto l'aggiunta di una nuova modalità di gioco; oltre all'opzione Arcade, fedele replica dell'originale da sala (in cui in un tempo limite si devono raggiungere rispettivamente i cinque, sei e sette chili di pesce per poter affrontare la sfida finale e giungere nelle vicinanze di un castello dove si trovane dei pesci giganti) è stata aggiunta una nuova modalità di gioco denominata Consumer in cui si ha la possibilità di partecipare a un vero e proprio torneo, suddiviso in cinque prove (ognuna a sua volta suddivisa in tre fasce orarie di quattro ore ciascuna) in cui si ottengono punti in base alla quantità di pesce pescato. I giocatori alle prime armi poi potranno dedicarsi alla pesca senza l'assillo del tempo selezionando l'opzione Training, utilissima per imparare il comportamento delle varie esche e per stabilire quale utilizzare in ogni situazione di gioco; in ogni stage infatti bisogna usare tecniche leggermente differenti ed è importante, per riuscire a ottenere buoni risultati, scovare quali sono i punti più ricchi di pesce per non perdere preziosi secondi lanciando l'amo in una zona priva di qualsiasi preda. Per avere speranze di vittoria bisogna poi riuscire, almeno una volta in ogni prova, a prendere un pesce di grosse dimensioni (minimo 5 chili, meglio se 7 o più) dato che il tempo a disposizione non è molto e una cattura del genere può far conquistare in un batter d'occhio molte posizioni in classifica. Se, come abbiamo appena scritto, rispetto all'originale sono state aggiunte nuove opzioni, nulla è cambiato nella struttura di gioco; Bass Fishing è infatti un titolo basato sulla semplicità e sull'immediatezza, adatto più ai pescatori casuali che ai veri e propri appassionati di questo sport, che potrebbero trovare la fase di cattura e di recupero troppo banale (è difficile che la preda, anche se di notevoli dimensioni, riesca a scappare) rispetto alla realtà. Il prodotto Sega risente inoltre di un livello di difficoltà troppo basso; per terminare la versione Arcade infatti, anche senza utilizzare dei continue, possono bastare tre o quattro partite e solo la modalità Consumer offre un minimo di sfida. Gli amanti del coin-op sono quindi avvisati: Bass Fishing è una conversione praticamente perfetta dell'originale, in cui sono rimasti intatti anche i difetti. Non ci vorrà molto, almeno a nostro giudizio, prima che la noia prende il sopravvento ed è probabile che lo rigiocherete solamente per qualche partita sporadica in compagnia di amici (soprattutto se avete acquistato anche il mulinello).

Bass Fishing è il classico titolo perfetto per le sale giochi, molto meno per le console casalinghe; la sua struttura semplice e immediata infatti invoglia il giocatore a fare qualche partita, ma alla lunga mostra tutte le sue limitazioni. Anche utilizzando il mulinello infatti, la monotonia dell'azione (i pesci abboccano all'amo abbastanza velocemente, e portarli in superficie non è certo una missione impossibile) prende il sopravvento, soprattutto dopo aver terminato sia la modalità Arcade che quella Consumer. La conversione è riuscita alla perfezione anzi, sono state aggiunte nuove opzioni per cercare di rendere il gioco più vario, ma mancano ancora quegli elementi necessari a garantire una longevità che giustifichi l'entusiasmo del giocatore medio.

Casa produttrice	Versione	Grafica	90	Giocabilità	75	Globale
SEGA	EUROPEA					
Genere	Numero giocatori	Sonoro	71	Longevità	64	70
SPORTIVO	1					

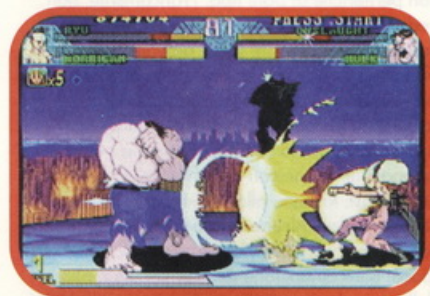
Marvel Vs Capcom

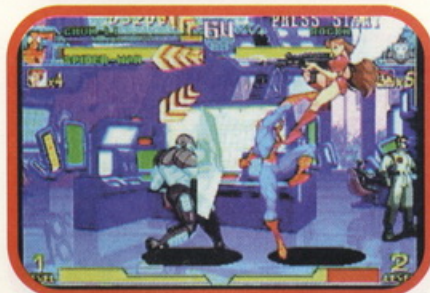
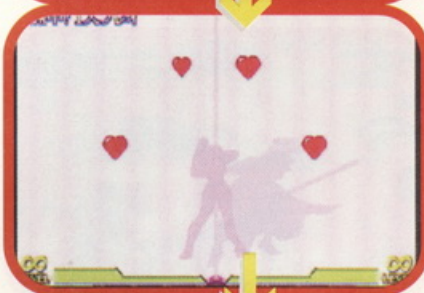
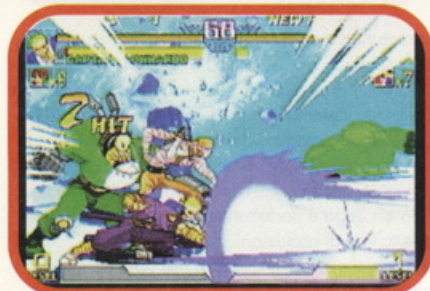
Dopo aver dimostrato le sue ottime potenzialità in ambito 3D, la nuova console di casa Sega si trova di fronte all'ennesima prova del fuoco con **Marvel Vs Capcom**. Si tratta di un test

sicuramente impegnativo, e questo non solo per la complessità del game in questione, ma anche perché i seguaci della grande "S" sono stati abituati a grandi prestazioni in ambito bidimensionale dal Saturn. Il game si apre con la consueta intro: il giocatore si trova così investito da una rapida carrellata di tutti i personaggi uniti a sequenze dei vari scontri. Il tutto condito dai soliti effetti di ossa rotte, flash e luci assortite. Il risultato non è per nulla disdicevole, in perfetta linea con le altre produzioni Capcom anche se il tutto non brilla per qualità dei frame o ricchezza di cromie. Esaurita anche la sintesi che ci ricorda il titolo del game, ci troviamo finalmente di fronte alla schermata delle opzioni. Le modalità disponibili sono 5. Dall'alto verso il basso abbiamo: Arcade, Versus, Survival, Training e Cross Fever. Partiamo dalla testa della lista. L'arcade è la classica modalità in solitario. Si selezionano i 2 personaggi, si riceve quello omaggio scelto dal computer quindi si comincia a pestarsi. Il Versus è il classico combattimento contro un altro avversario umano, il Survival ci porterà invece a scontrarci in sequenza con tutti i personaggi presenti nel gioco senza alcuna possibilità di respiro. Il Training ci vedrà opposti ad avversari di scarso valore, più di un sacco ma meno di un vero lottatore, con il quale potremo battagliare senza limiti di tempo né di energia per provare in allegria tutte le mosse a disposizione. Sia il Survival che il Training sono appannaggio del player 1. L'ultima opzione, il Cross Fever, è senza dubbio la più interessante: qui infatti fino a 4 umani contemporaneamente potranno battagliare fra di loro azzuffandosi in allegria e senza esclusione di colpi fregandosene, per una volta, delle minacce incombenti sul nostro piccolo globo terraqueo.

ROUND 1

Prima di poter scendere in campo e menare un po' le mani ci sono ancora un paio di opzioni da selezionare. Si inizia con la gestione della coppia tramite il Mode Select settabile in Easy o Manual per passare poi al setting della velocità degli scontri tramite lo Speed Select (Normal o Turbo). Le opzioni classiche permettono invece di gestire il livello di difficoltà, la durata dei vari scontri, la velocità del gioco, l'audio, il sound test, il button config, l'opzione di back up (save and load) e lo screen set up, tramite il quale potrete gestire le dimensioni e la posizione dello schermo sul vostro tv. È anche disponibile l'opzione "Vibration" per il Puru Puru Pack. I lottatori disponibili di base alla partenza del gioco saranno 15, equamente divisi fra Marvel e Capcom. Il giocatore è chiamato a selezionarne 2 mentre il terzo, non controllabile, verrà affibbiato a random dal computer fra una selezione di 20 pischelli e il suo utilizzo potrà essere gestito tramite la pressione simultanea dei tasti B e Y. Ancora, la struttura di gioco è in classico stile Capcom. Gli scontri sono caratterizzati da una elevata velocità di spostamento e da un'ampia libertà di movimento (ovviamente sempre su un piano 2D). I lottatori presentano una serie di mosse comuni quali scatti, scivolate, parate, proiezioni e alcune Counter alle quali si affiancano una serie di mosse speciali specifiche per ogni character. Oltre a ciò, avremo la consueta selezione di combo divise in: Hyper Combo, Variable Attack, Variable Counter, Variable Combination e Variable Cross. Le prime mosse includono l'ingresso in campo del proprio compagno, mentre gli attacchi e le combinazioni denominate Variable permetteranno in qualsiasi momento di uscire o iniziare una serie di combinazioni di colpi evitando così pericolose Chain.

LA SECONDA DIMENSIONE

A livello grafico **Marvel Vs Capcom** è sicuramente un prodotto di primo piano. Il coin-op è stato infatti riprodotto in maniera quasi impeccabile. Il livello di frame è rimasto pressoché invariato mentre le dimensioni degli sprite risultano invece leggermente più piccole. I colori

Alcuni personaggi come Venom e Hulk sono alti più di metà dello schermo!

sullo schermo sono vivi e brillanti: detto ciò, si ha sempre l'impressione che il gioco non spinga mai a fondo le potenzialità della macchina. I fondali risultano ampi e riccamente colorati. I vari personaggi si scambiano colpi su colpi eliminando parti del background e balzando da una parte all'altra con lo schermo che scrolla e si sposta. Inoltre, gli effetti grafici presenti si limitano al brusco spostamento dell'inquadratura. Non ci sono rotazioni, zoom, unzoom o effetti di luce

In alcuni frangenti lo schermo è più affollato della metrò milanese durante l'orario di punta

La forza dell'amore prevale sempre, nel caso di Morrigan poi ha effetti devastanti sui malcapitati: Gambit diventa una larva umana...

CHE PERSONAGGI!

Marvel Vs Capcom include la bellezza di 35 diversi personaggi. Purtroppo solo 15 sono controllabili direttamente mentre gli altri vi dovrete accontentare di averli al vostro fianco per brevi istanti. Se però date un'occhiata ai Megatrix a pag. 86, vi aspettano delle sorprese... Eccovi ora una lista dei garzoni e dei relativi compagni di merende a disposizione del gioco

La Banda dei 15:
Capitan America
Ryu (più Ken e Gouki come extra)
Spider Man
Captain Commando
Hulk
Chun-Li
Wolverine
Zangief
Gambit
Morrigan
Jin
Iron Man
Venom
Rock Man
Strider

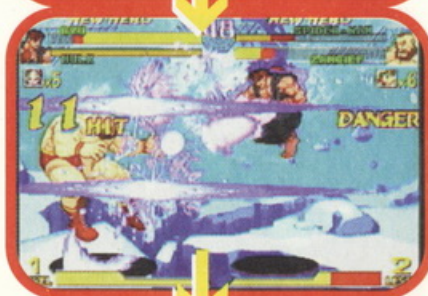
Ospiti Particolari
Arthur (il cavaliere di GnG)
Michelle Heart
Tonbu
Saki
Nanashi no Chyousenshi (il fighter di Forgotten Worlds)
Ru
Anita
Pyua & Fa
Devilot
Juggernaut
Magneto
Psylock
Cyclops
Colossus
Thor
US Agent
Ice Man
Rogue
Storm
Jubilee

degni di nota. Le sequenze che si occupano delle super, o delle combo più massicce, sono costituite da filmati spettacolari ma anche relativamente semplici, organizzati a mo' di brevi spot con pietroni che si proiettano all'interno dello schermo mentre uno dei personaggi viene massacrato a dovere. L'algoritmo di compressione utilizzato per limitare al massimo i caricamenti (che per la cronaca sono veramente fulminei, praticamente istantanei) non è andato ad intaccare la qualità generale della grafica. Le differenze che intercorrono fra l'arcade e la versione Sega sono da ricercarsi in una minore pulizia dei contorni dei vari sprite ed in una risoluzione che, stranamente, si attesta sotto i 640 x 480 del titolo originale. Passando al versante audio, la versione DC ha di fatto mantenuto tutte le musiche e gli accompagnamenti originali e, anche se le melodie suonate nell'arcade tendono a ripetersi con una frequenza disarmante, bisogna dire che i risultati ottenuti sono effettivamente notevoli.

FORMICHE DA GUERRA

Tecnicamente il livello raggiunto da un prodotto come **Marvel Vs Capcom** è sicuramente elevato. Anche la giocabilità si attesta su ottimi livelli, tuttavia è bene sottolineare come questo prodotto sia terribilmente in linea con le precedenti produzioni Capcom. La giocabilità e lo schema di gioco ruotano attorno alla rapidità e alla velocità dei movimenti. Il

La presentazione di Marvel Vs Capcom svela la quantità spaventosa di personaggi presenti nel gioco, tra protagonisti e comprimari...

livello di difficoltà è settabile, tuttavia è bene sottolineare come alcuni personaggi risultino tremendamente più potenti di altri che rendono il procedere nel gioco poco più di un passeggiata. Fortunatamente, a differenza di altri picchiaduro, il computer offre sempre una discreta resistenza ed attaccamento alla pelle, il che dà vita a scontri in grado di tenere vivo l'interesse anche dei giocatori più smaliziati. A questo punto, uno dei maggiori dubbi che avrà sicuramente colto buona parte degli utenti Dreamcast, è come il gioco venga gestito dal pad della console. Partiamo

A scapito di una parte di energia delle Super, Ryu può effettuare due trasformazioni in qualsiasi momento

Con una successione di due mosse speciali, Rockman si fa prima passare un pallone, poi lo lancia addosso all'avversario in puro stile Mihajlovic...

subito col dire che, fortunatamente, la penuria di pulsanti del controller Sega non ha intaccato la giocabilità del prodotto. Ovviamente il porting ha obbligato i programmatori Capcom ad impiegare anche i 2 "shift" dorsali L e R ed è proprio questo il più grosso inconveniente del gioco. Rispetto agli altri comandi infatti, i 2 shift tendono a rispondere con qualche istante di ritardo (fatto dovuto alla loro corsa, essendo tasti analogici) rendendo alcune mosse più difficili da eseguire. Nulla da ridire invece per quel che concerne la croce direzionale o per l'impugnatura, comoda e rilassante al tempo stesso. Resta comunque palese che i migliori risultati si ottengono acquistando l'arcade stick e con il quale vi sembrerà di trovarvi davvero in sala. A livello tecnico invece, l'unico neo deriva dall'impiego di una risoluzione che, secondo noi, si attesta al di sotto dei 640 x 480 pixel. Sono quindi ravvisabili, soprattutto con l'impiego di maxi schermi, delle scalettature che costellano le sagome dei vari personaggi e la stessa cosa vale anche per i fondali. La cosa è alquanto strana e particolare soprattutto perché il 128 bit Sega è perfettamente in grado di gestire questo tipo di risoluzioni. È questa l'unica concessione fatta da Capcom nell'operare questa sua conversione, per il resto il prodotto home e quello da sala sono perfettamente identici.

Come conversione, Marvel Vs Capcom è sicuramente notevole. Il game infatti è una copia fedele dell'originale sia per quel che riguarda la realizzazione tecnica che per giocabilità e feeling. Le uniche differenze risiedono in una risoluzione stranamente più bassa della versione da bar e in un sistema di controllo non così perfetto e impeccabile (a meno che uno possieda l'Arcade Stick). Il resto è il classico picchiaduro stile Capcom, rapido e frenetico, caratterizzato da una abbondanza di sprite, colpi ed effetti come mai si erano visti fino ad ora. È il tipico picchiaduro altamente spettacolare, che pompa l'adrenalina del giocatore senza dargli un attimo di respiro. Purtroppo la tecnica dei vari scontri e le combo non sono così raffinate come quelle delle altri controparti 3D. Ma l'assenza della terza dimensione viene bilanciata da un gameplay solido ed ancora in grado di incollare l'utente allo schermo per ore (vi ricordiamo ancora che si può giocare in quattro contemporaneamente), sempre a patto di riuscire a tollerare ancora questo genere di prodotti.

Casa produttrice	Versione	Grafica	87	Giocabilità	88	Globale
CAPCOM	*GIAPPONESE*					
Genere	Numero giocotori	Sonoro	81	Longevità	89	
PICCHIADURO	*1-4*					

Dynamite Cop

L'originale Dynamite Cop, conosciuto in Occidente come Die Hard Arcade, fu uno dei titoli a basso costo più famosi tra quelli prodotti da Sega all'epoca del Saturn e dei coin-op basati sull'hardware Model 2. Sviluppato per le sale giochi su un'economica scheda STV-Titan e rapidamente convertito sul Saturn grazie alla strettissima parentela tra le due piattaforme, Dynamite Cop meravigliò gli ormai disperati utenti del 32-bit Sega (lasciati in balìa di un marketing suicida e di un parco giochi sempre più ristretto) con un gameplay semplice e accattivante e un incredibile livello di interattività dei fondali, i cui numerosi elementi decorativi potevano essere raccolti o addirittura estratti a forza dalle rispettive sedi per poi essere utilizzati come coadiuvanti nel pestaggio dei propri coriacei avversari, caratterizzati tra l'altro in modo inequivocabilmente parodistico. L'unico problema della versione Saturn di Dynamite Cop stava nella ridottissima longevità che, pur apparendo come la naturale eredità del coin-op originale, raggiungeva nel prodotto Sega un livello inaccettabile per il mercato domestico, soprattutto in relazione alle notevoli cifre richieste dagli importatori (di fronte alle quali la breve durata del gioco diveniva ancora più seccante). Conscia dell'importanza del franchise Dynamite Cope delle critiche ricevute, Sega ha deciso di raddrizzare le cose con un sequel prodotto nel rispetto dell'originale, la cui filosofia di base (contenimento dei prezzi, ottenuto con l'utilizzo di una vecchia scheda Model 2, e giocabilità immediata) è stata effettivamente seguita in modo rigoroso dagli sviluppatori nipponici, ai quali il discreto successo fatto registrare dal coin-op sembra aver dato ragione. Per quanto riguarda la versione Dreamcast di Dynamite Cop 2, però, le considerazioni da fare sono leggermente diverse, anche per via delle visibili modifiche apportate dai programmatori in sede di conversione.

Un polipone degno di racconti marinareschi d'altri tempi...

La modalità "arresto" si rivela utile contro i nemici più ostinati

CRASH! BOOM! BANG!

Ho parlato di modifiche "visibili" perché il grosso delle migliorie apportate al gioco sta proprio nel motore poligonale che ne disegna gli ambienti e i personaggi. Nel passaggio dalla scheda Model 2 al ben più performante chipset grafico PowerVR 2 di Dreamcast, infatti, la cosmesi di Dynamite Cop è stata sostanzialmente alterata e, pur non raggiungendo la brillantezza dei giochi specifici per Naomi e Dreamcast, ha guadagnato parecchi punti. La minor risoluzione e la palette leggermente sacrificata del coin-op originale lo fanno apparire sbiadito e un po' confuso in rapporto alla versione domestica, che in virtù dell'utilizzo delle librerie sviluppate da Sega per la programmazione su hardware Naomi non ha comunque richiesto il notevole arco di tempo solitamente necessario per una conversione evoluta. La provenienza del gioco da un sistema ormai datato sarà comunque evidente all'occhio degli osservatori più attenti e smaliziati, che noteranno probabilmente un buon numero di particolari che avrebbero tratto grandi benefici da un lavoro più accurato di modellazione e texturizzazione. In altre parole, la qualità grafica di Dynamite Cop per Dreamcast, pur essendo nella maggior parte dei casi eccellente, è comunque discontinua; alcuni elementi denotano infatti una realizzazione affrettata e approssimativa o addirittura, come accade ad esempio per le esplosioni più grandi ed altri effetti di uso meno frequente, un livello visivo scadente e palesemente mancante di integrazione con il resto dell'impianto grafico. Si tratta chiaramente di difetti marginali e quindi totalmente ininfluenti ai fini del gameplay, ma resta un pizzico di amarezza che va ad aggiungersi alla preoccupazione per il modo affrettato e talvolta superficiale con cui Sega sta realizzando i suoi prodotti per Dreamcast. Lasciando da parte le lamentele per questi peccatucci veniali, non si può fare a meno di ammirare la disinvoltura con cui il motore tridimensionale disegna e sposta le ingenti quantità di poligoni che costituiscono le fantasiose locazioni e i numerosi personaggi su schermo, che nonostante un buon dettaglio e una discreta varietà nelle texture non provocano mai rallentamenti o cali improvvisi nella frequenza di aggiornamento. Il character design è decisamente convenzionale per quanto riguarda i tre eroi (due uomini e l'immancabile esponente del gentil sesso, che perderanno tra l'altro buona parte dei propri vestiti con il calare dell'energia vitale),

A seconda della missione prescelta intraprenderete strade diverse

ma fa sfoggio di un'apprezzabile vena ironica se si prendono in considerazione gli avversari; idioti in perfetta tenuta piratesca, energumeni coperti da un guscio a forma di granchio, improbabili emuli delle tartarughe ninja, indiani d'America che si sfilano i mocassini per poi lanciarli al vostro indirizzo e punk che non perdono occasione per mettere in mostra le proprie doti nel campo della mobilità del bacino sono solo alcuni dei personaggi che vi troverete a pestare nel corso della vostra avventura. Le animazioni, tra l'altro, sono sempre fluide e ben collegate tra loro e vengono eseguite con la stessa rapidità che caratterizza tutti gli elementi grafici del gioco, a cui vanno ad aggiungersi le ottime scene di intermezzo (calcolate in tempo reale con l'ausilio del motore tridimensionale principale) e i modesti filmati in FMV, di cui si sarebbe potuto benissimo fare a meno soprattutto per via del montaggio approssimativo e della qualità non proprio eccelsa dei modelli poligonali. Un'ultima annotazione tecnica va concessa alla sezione audio, basata per la maggior parte su riedizioni cristalline e assai potenti dei classici effetti sonori associati a pugni, calci, spari, esplosioni e via dicendo; marginale invece il ruolo della musica, ancorata tra l'altro su frequenze e toni troppo bassi per poter essere apprezzati senza l'ausilio di un buon sistema stereo.

La cella frigorifera offre spunti decisamente originali per una rissa

I numerosi pregi e le notevoli caratteristiche positive di Dynamite Deka 2 dovrebbero risultare evidenti da quanto si è scritto nel corpo della recensione, tanto che in molti potrebbero chiedersi a questo punto il perché della valutazione complessiva relativamente bassa. Il motivo delle nostre perplessità, brevemente accennato in chiusura di recensione, è lo stesso che aveva tarpato le ali al primo Dynamite Deka, ovvero la longevità insufficiente. Le tre missioni implementate da Sega (che pur condividendo la maggior parte delle locazioni ne presentano alcune specifiche per ognuno dei percorsi prescelti) non sono infatti bastate a portare la durata del gioco su livelli sufficienti, permettendo ai giocatori più abili di completare Dynamite Deka 2 in un paio di giorni di applicazione, per giunta neanche particolarmente intensa. La carenza di longevità e il precario bilanciamento della difficoltà, bassina lungo tutto l'arco del gioco e improvvisamente più elevata nello scontro finale, non impediscono comunque a Dynamite Deka 2 di guadagnare le nostre lodi e la nostra ammirazione, rivolta soprattutto al gameplay. Se i titoli d'importazione costassero meno, raccomanderemmo a tutti quest'ultima produzione Sega senza alcuna remora; allo stato attuale delle cose, invece, ci sentiamo di consigliarne l'acquisto solamente ai veri appassionati del genere e a chi privilegia il divertimento semplice ed immediato.

LO SPIEDINO DEL GIUDIZIO...

Chiusa la doverosa parentesi tecnica, più che mai necessaria in un momento come questo in cui sono in molti a dubitare delle capacità dell'eccellente 128-bit Sega, è il momento di trattare approfonditamente la struttura di gioco vera e propria, rimasta sostanzialmente invariata rispetto a quella del primo Dynamite Deka. L'intelaiatura generale e il gameplay poggiano quindi le proprie fondamenta su una serie di scontri tra il giocatore (e un eventuale compagno) e le nutrite orde di avversari che tenteranno di fermarne l'avanzata; le locazioni sono rappresentate attraverso un sistema di schermate fisse e sono legate tra loro dalle scene di intermezzo precedentemente citate o, in alcuni casi, da rapidi eventi arcade in cui viene richiesta la pressione di un determinato pulsante indicato sullo schermo per pochi brevi istanti (esattamente come accadeva nel primo episodio e un po' come dovrebbe accadere, per intenderci, nelle sezioni Quick Time Event dell'attesissimo Shenmue). I colpi eseguibili sono abbastanza numerosi e possono essere concatenati per dare vita a semplici ed efficaci combo d'attacco, che potranno essere ulteriormente potenziate con la raccolta degli appositi potenziamenti elargiti in seguito al decesso degli avversari (che in alcuni casi lasceranno dietro di sé anche i tradizionali kit medicinali per il ripristino dell'energia vitale). Sono inoltre presenti le classiche prese, parzialmente personalizzabili con la pressione dei pulsanti voluti nel corso dell'esecuzione, e non mancano nemmeno le utilissime mosse speciali che, in cambio di un po' della vostra energia, vi libereranno spesso e volentieri dalle situazioni più spinose. Bisogna infine ricordare i colpi "composti" (ovvero calci e pugni eseguiti in salto o in corsa) e le prese effettuate con l'ausilio di una pistola, che si trasformeranno in vere e proprie manovre d'arresto ed elimineranno in un batter d'occhio i criminali più deboli. Il vero punto di forza del gioco rimane comunque lo stesso del primo Dynamite Deka, ovvero la possibilità di far ricorso ad una moltitudine di armi improprie e non; i colpi esplosi da fucili, mitragliatrici, bazooka e tubi

Mai vista tanta violenza in una sala ristorante

La parte conclusiva di uno degli eventi arcade

Ecco cosa intendiamo per FMV appena modesti...

Le esplosioni non sono certo il punto di forza di Dynamite Deka 2

lanciamissili sono senza dubbio fonte di grande soddisfazione, ma non possono certo competere con l'ilarità suscitata dai mortali attacchi portati con sfilatini giganti, spiedini, macchine aspirapolvere, panini, sedie, pesci surgelati, bilancieri, boccette di pepe, piccoli montacarichi o addirittura con gli stessi avversari, che una volta tramortiti potranno essere afferrati per i piedi e sbatacchiati in giro per le stanze come sacchi di patate. Dynamite Cop però non è esente da difetti: il sistema di controllo, ad esempio, nonostante una buona precisione generale e una velocità di riposta ottimale fallisce talvolta nell'ingrato compito di interpretare gli input forniti dal giocatore, tradizionalmente problematici in un picchiaduro di questo tipo che sfrutti realmente la terza dimensione. Può così capitare di trovarsi a sferrare pugni nella direzione sbagliata, con gli avversari che se la ridono beatamente e si divertono a picchiare alle spalle l'eroe del gioco e deriderlo con le "pelviche" in stile Elvis Presley a cui si è precedentemente accennato, così come si può ricevere l'impressione che i singoli comandi impartiti nelle sezioni arcade di collegamento vengano recepiti in modo errato dal programma. C'è infine il solito e annoso problema della longevità, che abbiamo tenuto in serbo per il commento finale e al quale non riescono purtroppo a porre rimedio le tre missioni segrete, praticamente identiche a quelle standard se si trascurano particolari come l'eliminazione dei crediti normalmente utilizzati per riprendere la partita dopo la morte del proprio alter ego e l'inserimento di alcune modifiche marginali (limiti di tempo, minori quantitativi di energia e così via).

SHOOTING GALLERY

Nel tentativo di aggiungere un pizzico di varietà e prolungare l'arco vitale di Dynamite Cop i programmatori incaricati della conversione hanno inserito nel gioco un discreto numero di opzioni e sezioni nascoste, la cui disponibilità dipende chiaramente dai risultati ottenuti nella modalità Arcade. Il bonus più curioso è sicuramente quello che risponde al bizzarro nome di Tranquilizer Gun, ovvero un gioco da bar pubblicato da Sega nel 1980 e fedelmente riprodotto all'interno di Dynamite Cop (già nel primo Dynamite Deka, del resto, era possibile giocare il vetusto Deep Scan per ottenere crediti extra). La meccanica di questo giochino è decisamente semplice e vi vedrà alla guida di un esploratore che, dopo aver addormentato le sue prede con un fucile caricato a sonnifero, dovrà portarle sul suo camion prima che queste si sveglino e lo facciano a pezzi. Tra i bonus rientrano anche due modalità aggiuntive per il gioco principale, ovvero un Time Attack in cui dovrete mandare al tappeto il maggior numero possibile di avversari in un ristretto lasso di tempo e una sezione per due giocatori in cui potrete sfidare un amico in uno scontro "uno contro uno" à la Virtua Fighter. Chiudono la carrellata delle opzioni extra un simpatico fumetto interattivo e una nutrita galleria di immagini in bianco e nero e a colori, che dovranno essere "conquistate" giocando in modalità Arcade. Dynamite Cop, infatti, installerà sul vostro VMS un piccolo programmino che vi avvertirà con un segnale acustico della presenza di eventuali bonus nascosti che, una volta riportati alla luce, prenderanno la forma di piccoli quadretti da raccogliere e aggiungere così alla propria collezione.

Casa produttrice	Versione	Grafica	88	Giocabilità	91	Globale
SEGA	EUROPEA					85
Genere	Numero giocatori	Sonoro	86	Longevità	74	
AZIONE	1-2					

Virtua Fighter 3 Team Battle

Lo scopo dei laboratori di ricerca e sviluppo di Sega è sempre stato quello di realizzare giochi la cui conversione per il mercato casalingo in tempi brevi sarebbe risultata alquanto problematica se non impossibile. obbiettivo che sono sempre riusciti raggiungere. Per anni abbiamo aspettato la conversione di Virtua Fighter 3 per Saturn confidando in fantomatiche periferiche mai apparse. Con il debutto di Dreamcast l'attesa è finalmente finita. Il re dei picchiaduro poligonali può essere finalmente accolto tra le nostre mura domestiche, peccato che la sua realizzazione sia stata affidata a Genki...

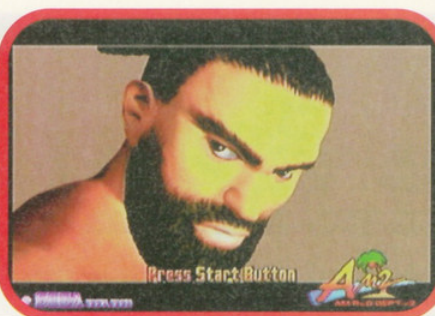
THE THIRD WORLD MARTIAL ARTS TOURNAMENT

Come nei precedenti episodi della serie, gli scontri tra i protagonisti di Virtua Fighter 3 sono giustificati da un'unica storia che coinvolge tutti i personaggi presenti nel gioco. Terminato il secondo torneo mondiale di arti marziali, vinto dal giapponese Akira Yuki, i partecipanti sono ritornati nel loro luoghi d'origine. Aspettando la prossima edizione del torneo, costoro si sono allenati imparando nuove tecniche e rinforzando corpo e spirito. Judgment Six, l'organizzazione criminale che aveva rapito Sarah e la madre di Kage, ha continuato nelle sue operazioni illecite i cui proventi sono stati in parte impiegati nella creazione di una nuova e micidiale macchina da combattimento. Dopo un anno tutto è pronto per la terza edizione del torneo mondiale di arti marziali. Nell'elenco dei partecipanti figurano tutti gli iscritti alle passate edizioni ai quali si aggiungono due nuove conoscenze: il sumotori Taka Arashi e l'aikidoka Aoi Umenokouji. Sopra tutti aleggia la malvagia presenza della Judgment Six che si appresta a testare sul corpo dei partecipanti l'efficacia della nuova Dural. Come avrete capito dalla storia, Virtua Fighter 3TB conserva tutti i protagonisti dei precedenti episodi, boss compreso, ai quali si aggiungono solo due nuovi personaggi. Una rosa di combattenti ridotta quanto poco innovativa quindi, che rappresenta uno dei punti deboli del gioco. Delude soprattutto la scelta di inserire nuovamente Dural come boss del gioco, iniziativa che, presentando un assortimento di mosse derivante da quello degli altri personaggi, risulta concettualmente superata se paragonata ai nemici finali dei picchiaduro attuali. A compensare la mancanza di fantasia nella scelta dei personaggi da inserire nel gioco, vi è la notevole cura che AM R&D #2 ha impiegato nella creazione dei modelli 3D e soprattutto nelle loro animazioni. Ogni tecnica di combattimento è stata attentamente studiata e riprodotta nel gioco mediante l'uso di motion capture. Per ottenere il maggiore realismo possibile, è stato chiesto l'aiuto di numerosi professionisti, compreso un maestro di danza tradizionale giapponese per il balletto di Aoi. Il risultato di tali sforzi sono caratterizzati da una cura ed una complessità grafica mai viste prima d'ora.

DREAMCAST POWER

Se guardiamo agli altri picchiaduro realizzati per il mercato casalingo, con VF3TB le immense potenzialità della nuova console Sega appaiono chiare sin dalla presentazione iniziale. Texture pulite, risoluzione elevata, personaggi dettagliati (con tanto di occhi che ruotano nella direzione del giocatore!), una simile qualità visiva è impensabile su qualsiasi altra console. Anche il gioco vero e proprio non è da meno. Le texture sono perfettamente definite e non presentano mai effetti di sgranatura o sfocatura, nemmeno

La rilevazione della collisione dei poligoni risulta quasi del tutto priva di difetti

Il Training Mode presente nel gioco è piuttosto povero di opzioni

La presentazione del gioco è realizzata interamente in tempo reale

se viste da vicino. Caratteristica sicuramente da attribuire all'elevata memoria grafica di Dreamcast. I personaggi sono costituiti da un elevato numero di poligoni che gli donano un aspetto decisamente realistico. Le animazioni si mantengono sempre sui sessanta fotogrammi al secondo, con solo qualche rallentamento occasionale. Ottimo anche il rilevamento di collisione dei poligoni che fornisce una realistica impressione di contatto tra i corpi dei personaggi. Gli effetti antiestetici dovuti al mancato rilevamento sono rari e si verificano principalmente durante le prese tra combattenti di grandi dimensioni con quelli più piccoli. Non mancano inoltre svariati effetti speciali come la rifrazione della luce in tempo reale e l'immagine residua provocata dai colpi più veloci. Le arene di gioco non sono più semplici ring ma ambientazioni tridimensionali strutturalmente complesse e ricche di particolari. Per la loro realizzazione è stata scelta una combinazione di 3D e immagini bidimensionali. L'impiego di fondali in bitmap rappresenta una scelta piuttosto discutibile in quanto spesso stonano con l'elevato realismo delle ambientazioni. Questo difetto passa comunque in secondo piano rispetto alla complessità grafica della parte tridimensionale. Il largo uso di poligoni, oltre ad arricchire il dettaglio grafico, propone un'alta dose di interattività. E' possibile infatti sfruttare gli elementi presenti nel terreno di gioco per scavalcare un avversario oppure provocargli un danno maggiore. Da notare che le strutture che oscurano i personaggi vengono rese trasparenti mediante uno splendido effetto di dissolvenza. L'interazione con il fondale comprende inoltre particolari come lo spostamento delle foglie morte, gli spruzzi dell'acqua ed il sollevamento della sabbia. Veramente impressionante lo stage di Shun Di nel quale si combatte sopra zattere che si muovono sotto il peso dei giocatori. La particolare struttura delle arene non permette in alcuni casi di uscire dal ring. In compenso quando si viene proiettati fuori, il gioco mostra la rovinosa caduta del personaggio. Anche in questo caso non si può che lodare la quasi maniacale cura del dettaglio. Se si cade in acqua, ad esempio, il proprio corpo galleggia privo di sensi. Virtua Fighter 3TB per Dreamcast contiene tutti fondali della sua controparte a gettoni, compresi quelli di Virtual Fighter 3 e Dural. Gli elementi di differenza tra le varie arene di gioco si limitano però all'immagine sullo sfondo e alla differente illuminazione.

ARCADE SOUND

Dal punto di vista sonoro, Virtua Fighter 3TB risulta fin troppo identico alla sua controparte a gettoni. Al contrario delle conversioni dei precedenti episodi della saga realizzati da AM R&D #2, l'adattamento ad opera di Genki non presenta infatti una versione remixata della colonna sonora. Impeccabili anche i campionamenti audio che risultano chiari e comprensibili. Gli effetti sonori, allo stesso modo del coin-op, sono costituiti da un'ampia gamma di suoni in modo da differenziare l'impatto con differenti materiali.

LA MIGLIORE DIFESA E` LA FUGA

Virtua Fighter 3 vanta una delle meccaniche di gioco più veloci e immediate mai realizzate. La risposta fulminea dei comandi rende gli incontri frenetici e molto brevi. Per questo motivo gli incontri si eseguono al meglio dei tre round, numero comunque variabile attraverso le opzioni di gioco. La sua immediatezza nei controlli gli è spesso costata l'appellativo di picchiaduro unicamente adatto al gioco istintivo. In realtà questo non è del tutto vero. L'elenco delle mosse e delle loro varianti comprende una settantina di tecniche per personaggio la cui esecuzione, in alcuni casi, è tutt'altro che semplice. Un sistema di controllo vario e complesso quindi, che consente l'adozione di numerose strategie di gioco. Virtua Fighter 3 si adatta perfettamente sia a chi cerca un picchiaduro poco impegnativo che a chi ama i beat'em up più tecnici. Nel passaggio a Dreamcast, Virtua Fighter 3 TB ha conservato perfettamente tutti i suoi elementi di gioco compresi i tempi di reazione dei personaggi, la velocità di esecuzione e il raggio delle mosse. La

La visuale in soggettiva consente di scoprire dettagli davvero interessanti

Per l'ennesima volta Dural veste il ruolo di boss del gioco

L'abbiamo atteso per anni e finalmente è arrivato. Virtua Fighter 3TB per Dreamcast conserva la maggior parte degli elementi della sua controparte a gettoni proponendosi come uno dei migliori picchiaduro offerti attualmente dal mercato. L'unica nota negativa riguardo a questo gioco è la sensazione che si ha di trovarsi di fronte ad una conversione realizzata in fretta da una casa minore. Mancano infatti dettagli come modalità aggiuntive, sequenze finali in FMV e opzioni di gioco avanzate. Elementi che, per quanto influiscano solo parzialmente sulla bontà di un titolo, sono ormai diventati una costante in ogni conversione prodotta dalle software house più importanti. Nonostante tutto Virtua Fighter 3TB rimane un ottimo gioco che non mancherà di soddisfare gli utenti Dreamcast, soprattutto se appassionati della saga.

Quando si termina il gioco è possibile vedere una sequenza animata in computer grafica

pulsantiera sfrutta tutti e sei i tasti del pad per consentirvi di effettuare cambi di visuale quando si combatte contro la CPU(normale, soggettiva, di spalle e dall'alto) e di eseguire pugni, calci, parate e schivata laterale. Quest'ultima è la vera novità introdotta in Virtua Fighter 3. Grazie ad essa i combattimenti assumono una dimensione più tridimensionale rispetto ai piatti scontri dei primi due episodi della serie. Le varie tecniche messe a disposizione dei personaggi comprendono scatti in avanti o indietro, counter e mosse per colpire l'avversario al suolo. Per giocare a Virtua Fighter 3TB, il pad di Dreamcast non ci è parso molto adatto alla precisione richiesta dall'esecuzione di alcune tecniche. I pulsanti troppo piccoli e vicini e l'imprecisione della croce direzionale tendono ad incidere negativamente sull'affidabilità dei controlli durante le fasi di gioco più concitate. Per riuscire a giocare a Virtua Fighter 3TB sfruttando tutte le tecniche messe a disposizione è quindi necessario acquistare il joystick. Grazie ad esso potete godere di movimenti precisi e pulsanti di grandi dimensioni. Per ciò che concerne il Visual Memory System, esso viene solo sfruttato per memorizzare i salvataggi del gioco (12 blocchi).

NIENTE VERSUS

Il ridotto numero di modalità di gioco contenute nella conversione di Virtua Fighter 3TB realizzata da Genki, tradiscono la fretta con cui è stato sviluppato il gioco. Il breve tempo che Sega gli ha concesso (si parla addirittura di soli sei mesi) non gli ha consentito di inserire nemmeno le modalità aggiuntive più basilari come il Versus Mode. Per combattere con un amico siete quindi costretti ad utilizzare il Normal o il Team Battle Mode, scelta che obbliga chi vince a mantenere il personaggio che ha selezionato. Il Training Mode, unica modalità di gioco inedita, appare piuttosto incompleta sia come interfaccia che come opzioni disponibili, mentre l'History Mode contiene solo due filmati in FMV. Il soggetto della prima delle due sequenze filate riguarda la storia di Virtua Fighter e contiene immagini inedite dei tre episodi della saga. Il secondo, accessibile solo al termine del gioco, consiste in uno cortometraggio in computergrafica realizzato alcuni anni fa da Sega per pubblicizzare la versione coin-op del gioco. Visto che il filmato è in pratica un'introduzione di tutti i personaggi, non si capisce perché non è stato scelto come presentazione iniziale. Option Mode e Vs Record Mode contengono le classiche opzioni presenti nei picchiaduro poligonali tra cui la scelta del numero e del tempo dei round, il

COMBATTENTI VIRTUALI

Per quanto in numero esiguo ed in gran parte provenienti dalle passate edizioni, i personaggi contenuti in Virtua Fighter 3TB presentano una caratterizzazione particolarmente complessa e curata. Ognuno di essi possiede una propria storia e un motivo per partecipare al torneo. Fatti che sfortunatamente non vengono minimamente accennati nel gioco, se non in un breve videoclip in computer grafica presente solo nella conversione per Dreamcast. Vediamo quindi quali storie si celano dietro ai protagonisti di Virtua Fighter 3TB.

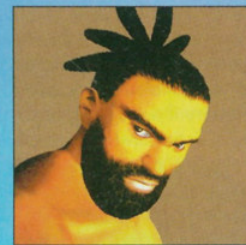
Akira Yuki
Sesso: Maschile
Occupazione: Insegnante di arti marziali
Hobby: Arti marziali
Statura: 183 cm
Peso: 79 Kg
Misure: 116/92/94
Gruppo sanguigno: O
Data di nascita: 23/9/68
Nazionalità: Giapponese
Stile di combattimento: Hakkyoku-Ken

Dopo aver sconfitto Lau, Akira è tornato a casa per allenarsi con il padre. Ricevuto l'invito per il nuovo torneo, decide di parteciparvi di nuovo per testare i miglioramenti che ha ottenuto durante l'anno.

Aoi Umenokouji
Sesso: Femminile
Occupazione: Studentessa
Hobby: Ikebana
Statura: 162 cm
Peso: 47 Kg
Misure: 83/53/86
Gruppo sanguigno: A
Data di nascita: 14/3/79
Nazionalità: Giapponese
Stile di combattimento: Aiki-Ju-Jutsu

Figlia maggiore di un famoso maestro di arti marziali di Kyoto, Aoi ha appreso l'Aiki-Ju-Jutsu da suo padre. L'intenzione di partecipare al torneo è nata in lei quando ha saputo della presenza nella manifestazione del suo compagno d'infanzia Akira Yuki, contro il quale amava sperimentare le tecniche apprese dal padre.

Jacky Bryant
Sesso: Maschile
Occupazione: Pilota di automobili
Hobby: Allenamento
Statura: 182 cm
Peso: 75 Kg
Misure: 110/87/92
Gruppo sanguigno: A
Data di nascita: 28/8/1970
Nazionalità: Americana
Stile di combattimento: Jeet Kune Do

Salvata la sorella Sarah durante lo scorso torneo, decide di partecipare nuovamente agli incontri per proteggerla ed aiutarla a recuperare la memoria.

Jeffry McWild
Sesso: Maschile
Occupazione: Pescatore
Hobby: Musica Reggae
Statura: 183 cm
Peso: 111 kg
Misure: 121/93/97
Gruppo sanguigno: A
Data di nascita: 20/2/1957
Nazionalità: Australiana
Stile di combattimento: Pancratium

Lo scopo di Jeffry non è mai cambiato dal primo Virtua Fighter: guadagnare denaro per costruire la barca dei suoi sogni. Terminati nuovamente i soldi necessari alla costruzione, il nostro cacciatore di squali decide di partecipare al torneo per recuperare nuovi fondi.

L'History Mode contiene un lungo filmato che descrive l'evoluzione della saga di Virtua Fighter

Al termine del gioco vi viene assegnato un punteggio ed un voto

livello di difficoltà, la dimensione della barra di energia dei personaggi, la personalizzazione dei tasti e l'accesso al VMS. Normal Mode e Team Battle Mode sono le modalità di gioco presenti nel coin-op. Nella prima il giocatore deve affrontare nove incontri nell'ultimo dei quali affronta il boss del gioco. La seconda è simile alla formula di gioco che caratterizza la serie di The King of Fighters. I combattimenti avvengono tra gruppi di tre personaggi. Quando uno viene sconfitto, subentra l'altro fino a quando non vengono eliminati tutti gli elementi di una delle due squadre. Il completamento del gioco non è ricompensato da nessuna sequenza finale. Una volta sconfitta Dural, vengono mostrati unicamente i titoli di coda, il vostro punteggio e la bizzarra schermata d'inserimento delle proprie iniziali per la tabella degli high score.

DREAMCAST VS MODEL 3

Nonostante le notevoli potenzialità tecniche di Dreamcast sbandierate da Sega fino ad ora, Genki non è riuscita a realizzare una conversione perfettamente fedele di Virtua Fighter 3TB. Le differenze grafiche ci sono e risultano piuttosto difficili da ignorare. Basta dare un'occhiata al filmato del coin-op presente nell'History Mode per rendersene conto. I personaggi presentano un ridotto numero di poligoni rispetto alle loro controparti presenti della versione arcade. Mani, spalle, gomiti e cosce non appaiono meno realistiche e definite. Decisamente più evidente è la ridotta animazione degli abiti. Nel coin-op ad esempio, il kimono di Aoi si muoveva come fosse fatto veramente di seta mentre qui è praticamente immobile. Anche i fondali hanno subito una riduzione del livello di dettaglio. Mancano i fiocchi di neve che imbiancano lo stage di Aoi, sono state eliminate le impronte nella sabbia del livello di Wolf e sono assenti gli spruzzi d'acqua provocati dai personaggi nell'arena di Jeffry. L'effetto dell'ombra presenta spesso difetti grafici come divisione degli arti dal corpo, soprattutto quando i personaggi camminano sopra i gradini o se mostrati con una inquadratura molto angolata. I rallentamenti sono stati fortunatamente ridotti al minimo e si verificano

Kage Maru
Sesso: Maschile
Occupazione: Ninja
Hobby: Mah Jong
Statura: 178 cm
Peso: 66 Kg
Misure: 101/89/90
Gruppo sanguigno: B
Data di nascita: 6/6/1970
Nazionalità: Giapponese
Stile di combattimento: Ju-Jutsu

Kage Maru partecipò al torneo precedente per salvare la madre catturata da Judgment Six, e poi trasformata in Dural. Scoperta la presenza di una nuova Dural nella terza edizione del torneo, decide di parteciparvi per verificarne l'identità.

Lau Chan
Sesso: Maschile
Occupazione: Cuoco
Hobby: Poesia Cinese
Statura: 172 cm
Peso: 77 Kg
Misure: 99/90/93
Gruppo sanguigno: B
Data di nascita: 2/10/1940
Nazionalità: Cinese
Stile di combattimento: Koen-Ken

Lau non è proprio riuscito a digerire la sconfitta da parte di Akira nella precedente edizione del torneo. Durante tutti questi mesi ha passato il tempo ad addestrarsi duramente senza trascurare però la gestione del suo ristorante cinese. Ora è pronto per avere la sua vendetta.

Lion Rafale
Sesso: Maschile
Occupazione: Studente
Hobby: Collezionare coltelli
Statura: 174 cm
Peso: 63 Kg
Misure: 90/85/88
Gruppo sanguigno: AB
Data di nascita: 24/12/1979
Nazionalità: Francese
Stile di combattimento: Seven Star Mantis Kung-Fu

Sebbene sconfitto dal ninja Kage, Lion ha scoperto in se innate capacità combattive. Dopo un periodo di riposo trascorso a casa, ha quindi deciso d'iscriversi nuovamente al torneo allo scopo di testare nuovamente le sue abilità.

Pai Chan
Sesso: Femminile
Occupazione: Attrice di film d'azione
Hobby: Ballo
Statura: 166 cm
Peso: 49 Kg
Misure: 84/55/88
Gruppo sanguigno: O
Data di nascita: 17/5/1975
Nazionalità: Cinese (Hong-Kong)
Stile di combattimento: Ensei-Ken

La pesante sconfitta subita da parte del padre Lau ha permesso di capire a Pai la vera forza dell'odiato padre. Tornata ad Hong-Kong, ha deciso di sfruttare al massimo il poco tempo libero concessogli dalla sua professione di attrice cinematografica allenandosi con maggior vigore.

Sarah Bryant
Sesso: Femminile
Occupazione: Studentessa
Hobby: Sci
Statura: 173 cm
Peso: 55 Kg
Misure: 90/57/90
Gruppo sanguigno: AB
Data di nascita: 4/7/1973
Nazionalità: Americana
Stile di combattimento: Jeet Kune Do

Durante lo scorso torneo, Sarah è riuscita grazie al fratello a fuggire dal controllo della Judgment Six. L'effetto del lavaggio del cervello al quale è stata sottoposta non è però ancora terminato. Accortasi di riuscire a ricordare dettagli del suo passato durante il suo quotidiano allenamento, decide di partecipare al torneo per recuperare finalmente la memoria perduta.

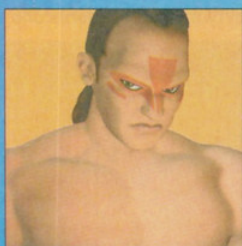
I colpi più veloci presentano un effetto d'immagine residua

Le proprie iniziali vengono inserite infierendo sull'Alphabet Character

principalmente durante la rotazione della visuale che avviene all'inizio del round. I tempi di caricamento si notano ma non sono eccessivamente lunghi e fastidiosi. L'attesa tra un livello e l'altro e di appena sei secondi, un periodo di tempo perfettamente sopportabile.

POTEVA ESSERE MEGLIO?

Virtua Fighter 3TB per Dreamcast è senza ogni dubbio il migliore picchiaduro poligonale disponibile al momento per un sistema casalingo. Nessuna texture sfocata o deformata, niente perdite di poligoni, risoluzione e frame rate elevato, risultati assolutamente impossibili per le altre console presenti sul mercato. Nonostante la complessa grafica e la brillante giocabilità, è difficile però non pensare a come sarebbe stata una conversione da parte di AM R&D #2. Se una casa come Genki (MRC Racing, Brahma Force, Drift King) è riuscita a realizzare un gioco simile in così poco tempo, il team di sviluppo diretto dal geniale Yu Suzuki avrebbe sicuramente ottenuto una conversione più completa e fedele. Nonostante tutte le buone intenzioni dimostrate nei mesi precedenti il lancio della console, Sega non sembra avere imparato molto dai propri errori. Virtua Fighter 3TB ci appare ora splendido, ma come lo giudicheremo tra qualche mese quando usciranno i primi giochi realizzati da team di sviluppo più capaci?

COMBATTENTI VIRTUALI

Wolf Hawkfield
Sesso: Maschile
Occupazione: Boscaiolo
Hobby: Karaoke
Statura: 181 cm
Peso: 101 Kg
Misure: 123/93/98
Gruppo sanguigno: A
Data di nascita: 8/2/1966
Nazionalità: Canadese
Stile di combattimento: Native American Wrestling

Battuto da Akira nel precedente torneo, Wolf è ritornato tra le sue amate foreste canadesi per vivere assieme ai suoi amici indiani. Dopo uno strano sogno nel quale salvava il mondo da una misteriosa minaccia, decide di iscriversi al torneo, dietro consiglio dello sciamano del villaggio, per scoprire e sconfiggere le forze malvagie che si celano dietro la sconosciuta minaccia.

Shun Di
Sesso: Maschile
Occupazione: Medico
Hobby: Bere sakè
Statura: 164 cm
Peso: 63 Kg
Misure: 88/86/89
Gruppo sanguigno: O
Data di nascita: 2/1/1912
Nazionalità: Cinese
Stile di combattimento: Sui-Ken

Distratto dalla breve apparizione di un suo vecchio allievo durante la precedente edizione del torneo, Shun Di è stato sconfitto nonostante la sua incredibile esperienza di combattimento. Dopo aver visto il nome del suo allievo tra gli sponsor del nuovo torneo, decide di parteciparvi per riuscire finalmente a mettersi in contatto con lui.

Taka Arashi
Sesso: Maschile
Occupazione: Lottatore di Sumo
Hobby: Shougi (Scacchi giapponesi)
Statura: 202 cm
Peso: 198 Kg
Misure: 162/202/192
Gruppo sanguigno: O
Data di nascita: 11/11/1968
Nazionalità: Giapponese
Stile di combattimento: Sumo

Durante un breve soggiorno in America in occasione di un torneo di sumo, Taka è stato coinvolto suo malgrado in un combattimento clandestino contro un campione di arti marziali americano. Nonostante ne sia uscito vittorioso, il suo maestro lo ha allontanato dalla palestra in quanto con il suo gesto ha messo in cattiva luce il sumo giapponese. Mentre si allenava solitario in montagna, Taka ha ricevuto l'invito per il terzo torneo mondiale di arti marziali…

Dural
Sesso: Femminile
Occupazione: Combattere, Boss storica di Virtua Fighter
Hobby: Nessuno
Statura: Sconosciuta
Peso: Sconosciuto
Misure: Sconosciute
Gruppo sanguigno: Sconosciuto
Data di nascita: Sconosciuta
Nazionalità: Sconosciuta
Stile di combattimento: Tutti gli stili di arti marziali

Fuggita la prima Dural (che si è rivelata essere la madre di Kage), Judgment Six ha creato una nuova macchina da combattimento sfruttando le esperienze con il modello passato. Non è chiaro se la nuova Dural abbia origine umana oppure sia interamente artificiale.

SHENMUE

Incluso nella confezione di Virtua Fighter 3TB trovate anche un secondo GD-Rom dedicato a Shenmue, il gioco di ruolo precedentemente conosciuto con il nome in codice di Project Berkley. Il disco contiene una sequenza animata in computer grafica e un'intervista a Yu Suzuki mostrata in un lungo FMV dall'eccezionale qualità video. La mente di AM R&D #2 descrive la sua nuova creazione come un gioco nel quale il giocatore ha la piena libertà di scegliere il suo destino. Come indicato dalla X che cancella la sigla RPG durante la presentazione, Shenmue non è propriamente un Role Playing Game, bensì un genere di gioco definito come FREE: Full Reactive Eyes Entertainment. Lo stesso Yu Suzuki ci aiuta a capire il significato di questo acronimo affermando che Full sta per Full-Scale, Reactive significa una elevata interazione con il giocatore, Eyes vuol dire grafica estremamente complessa, una vera e propria gioia per gli occhi. Anche la musica gioca un ruolo importante nel gioco. Yu Suzuki ha affermato di aver chiesto al suo gruppo di sviluppatori di ascoltare la colonna sonora e creare ciò che visualizzavano dalla musica. L'intervista comunque forniva ben poche informazioni riguardo al gioco. Per avere maggiori dettagli abbiamo dovuto attendere la presentazione ufficiale di Shenmue avvenuta il 20 dicembre alle ore 10:00 a Yokohama. La conferenza stampa è stata trasmessa in diretta via Internet tramite Real Audio. Com'era già avvenuto con la presentazione di D2, durante la prima mezz'ora un'orchestra ha suonato alcuni splendidi brani provenienti dalla colonna sonora del gioco. Terminato il concerto, Yu Suzuki ha introdotto Shenmue al pubblico presente.

Dopo il breve prologo, è stato proiettato il medesimo filmato in computer grafica contenuto nel cd demo che accompagna Virtua Fighter 3TB. Yu Suzuki ha poi descritto le caratteristiche della formula di gioco FREE esaltando la grande libertà offerta al giocatore. Un secondo filmato ha mostrato le varie fasi della lavorazione del gioco. Dopo una breve commento riguardante le immagini appena mostrate, è stato finalmente proiettato un filmato relativo al gioco vero e proprio. Shenmue ci è apparso come un'avventura poligonale in terza persona nella quale si progredisce interagendo con personaggi ed oggetti. I dialoghi sono interamente parlati e le uniche scritte sono rappresentate da delle icone che consentono di rispondere alle domande. Yu Suzuki si è poi diretto verso due Dreamcast per mostrare il trascorrere reale del tempo e le differenti condizioni atmosferiche che vanta Shenmue. Suzuki ha inoltre descritto, mediante un nuovo filmato, il sistema di combattimento presente nel gioco. Le scene d'azione vengono effettuate mediante un sistema chiamato Quick Time Action. In pratica esso consiste in sequenze pre-programmate che il giocatore sceglie premendo al momento giusto i tasti indicati sullo schermo. Una specie di Laser Game in tempo reale, quindi. La conferenza è terminata senza fornire ulteriori dettagli riguardanti il gioco. Non si conosce ancora nulla riguardo alla storia e la reale profondità di gioco. Quello che appare chiaro è l'elevato dettaglio grafico, la splenda musica e la ridotta interattività del Quick Time Action. Non ci rimane che confidare nella professionalità di Yu Suzuki e sperare che Shenmue sia il titolo rivoluzionario che promette di essere.

VIRTUA TRIX

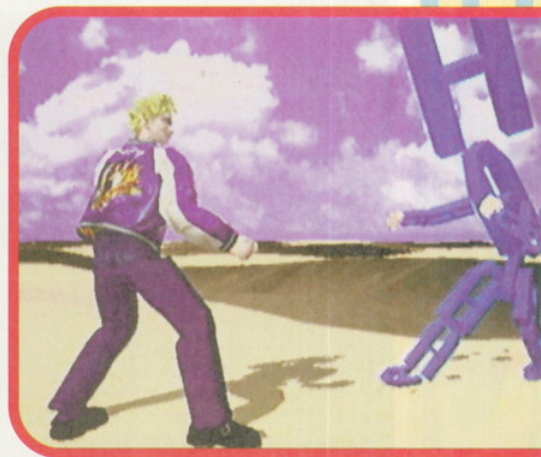
Giocare con Alphabet Character
Alphabet Character è un personaggio il cui corpo è costituito dalle lettere dell'alfabeto. Nel gioco viene normalmente usato per inserire il proprio nome nella tabella dei punteggi. E' comunque possibile utilizzarlo in combattimento eseguendo la seguente sequenza di mosse nella schermata di selezione dei personaggi: Posizionatevi su Akira, premete START, posizionatevi su Lion, premete START infine posizionatevi su Pai e selezionatela mediante START ed A. Le mosse di Alphabet Character sono le stesse di Pai Chan.

Giocare contro Alphabet Character
Per combattere contro Alphabet Character andate nella schermata di selezione dei personaggi ed eseguite la sequenza di mosse seguente: Posizionatevi su Akira, premete START, posizionatevi su Lau, premete START, posizionatevi su Pai e selezionatela mediante START ed A.

Giocare con Silver Dural
Premete START + X + A nella schermata di selezione dei personaggi. Funziona solo nel Training Mode.

Giocare con Gold Dural
Premete START + Y + A nella schermata di selezione dei personaggi. Funziona solo nel Training Mode.

Moviolone Virtuale
Per rallentare il replay premete il tasto B prima che esso abbia inizio.

Fondali di Virtua Fighter 3
Durante l'Arcade, Team Battle e Training Mode potete selezionare i fondali del coin-op lasciando trascorrere il tempo nella schermata di selezione dei personaggi.

Casa produttrice	Versione	Grafica	96	Giocabilità	94	Globale
SEGA	GIAPPONESE					93
Genere	Numero giocatori	Sonoro	92	Longevità	96	
PICCHIADURO	1-2					

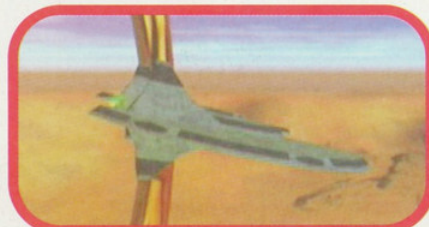
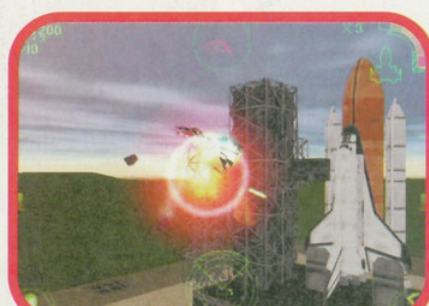
Incoming

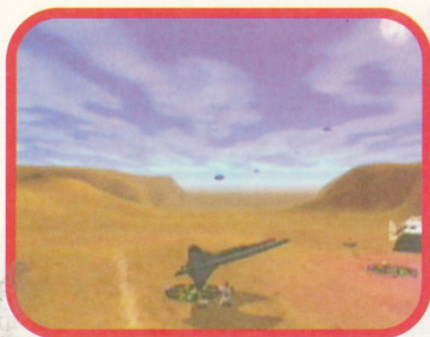
Ecco a cosa serve Windows CE. Il sistema operativo sviluppato da MicroSoft è stato infatti studiato da Bill & Compagni, oltre che per fare del Dreamcast una sorta di video-box (tramite l'aggiunta di tastiere, mouse e hard disk di prossima uscita), per consentire un facile passaggio di titoli dall'ampio mercato Personal a quello console. I puristi storceranno il naso, altri saranno già corsi al cesso a vomitare. Calma ragazzi, non è detto che sia un male, in fondo anche per PC esistono dei buoni prodotti, strutturalmente diversi da quelli console ma comunque validi. Non è un male il poter godere di una base di titoli molto ampia: si hanno maggiori possibilità di trovare giochi che incontrano i nostri gusti o, magari, di entrare in contatto con generi sconosciuti ma dannatamente intriganti. Questo però non è il caso di Incoming, a dimostrazione del fatto che molto dipende non solo dal come ma anche da cosa si converte.

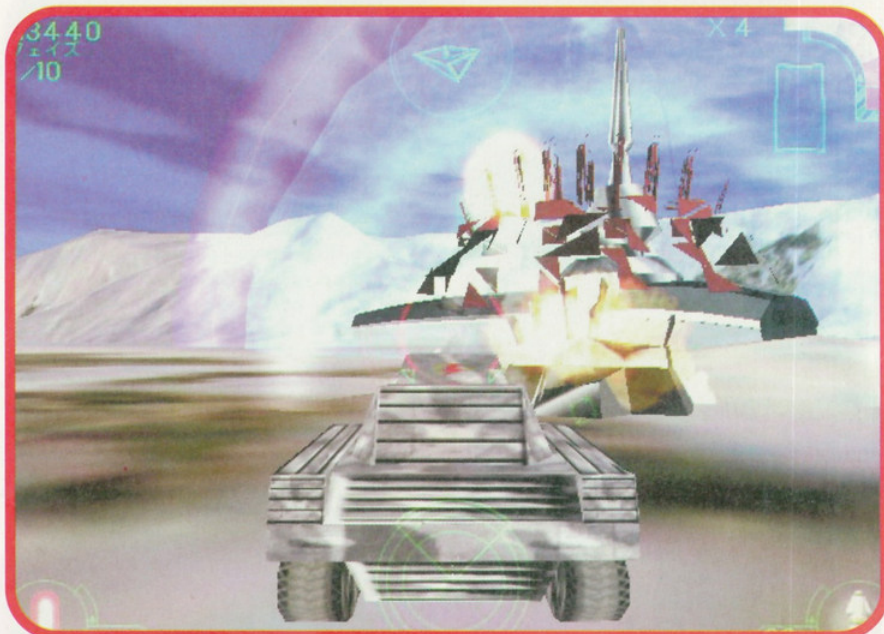
ATTACCA E STACCA

Così come per altri prodotti similari, anche in **Incoming** le opzioni significative risultano scarne e ridotte all'osso. Oltre agli immancabili settaggi avremo infatti una modalità arcade, l'adventure e l'immancabile Versus. Potremo così iniziare una campagna vera e propria oppure decidere per il puro e semplice blastaggio. La prima opzione ci porterà quindi ad affrontare una serie di missioni (accompagnate dai soliti briefing) nei quali ci verrà affidato via via un mezzo ed una missione diversa. Sostanzialmente si tratterà di difendere le proprie postazioni, gli avamposti dalle incursioni aliene il che potrà essere fatto avvalendosi dell'ausilio di carri, elicotteri, aerei e, novità, anche postazioni fisse come torrette o bunker. L'opzione arcade invece metterà immediatamente a disposizione dell'utente tutti i mezzi oltre ad evitare tutte quelle noiose pastoie burocratiche che privano l'utente di un sano ed immediato blastaggio. Una volta scesi in campo, l'azione si sposta all'interno/esterno del mezzo selezionato. I controlli sono abbastanza semplici e razionali e, anche se qualche volta alcuni velivoli (mi è capitato con un paio di caccia) tendono inspiegabilmente a ribaltarsi, il gioco scorre fluido. Il grado di frenesia dei vari scontri non è però particolarmente elevato. Gli alieni sono molti e le armi a disposizione risultano abbastanza sfiziose; tuttavia il sistema di propulsione inerziale che caratterizza buona parte delle nostre macchine volanti costringe il giocatore ad appropinquarsi ai bersagli con una certa cautela. Sicuramente le sequenze migliori sono quelle che si svolgono da postazioni fisse. L'ambiente claustrofobico di una torretta è stato ottimamente riprodotto così come la tensione di vederci piombare addosso interi squadroni di UFO.

RADIO DAYS

Come detto poc'anzi, l'azione e la dinamica di gioco di **Incoming** non si segnalano per alcuna particolare innovazione o trovata. Graficamente invece il titolo risulta tutto sommato pregevole e ben confezionato. L'orizzonte visibile è infatti discretamente esteso e non sono ravvisabili problemi di bad clipping o distorsione delle texture mentre può capitare che lo scrolling subisca, di tanto in tanto, qualche inspiegabile pausa passando da 30 fps a circa 15. I filtri applicati ai vari mezzi sia alieni che terrestri hanno portato alla totale eliminazione di scalettature e perdita di definizione anche nei passaggi più ravvicinati. Un discorso analogo può essere fatto sia per le esplosioni che per gli effetti che le accompagnano (quali ad esempio il fumo dei cannoni o le scie

A livello coreografico le varie inquadrature si fanno apprezzare con alcuni tagli in perfetto stile tv

I fondali passano dallo spartano all'incredibilmente dettagliato

Indovinate un po' cosa dovete fare in questo gioco?

l'ottima fattura, risultano perfettamente integrate con l'ambiente di gioco. Nulla di particolare invece sul versante audio. Le musiche che accompagnano l'azione soffrono di un cronica mancanza di ritmo mentre la qualità dei campionamenti varia in maniera sostanziale a seconda del mezzo e della sezione. Le zone nella quali ci troveremo a guerreggiare saranno costituite in prevalenza da aree semi desertiche, prive di costruzioni particolarmente complesse. Solitamente ci troveremo ad operare nei pressi di una base che, per quanto curata e ben realizzata, avrà comunque una estensione limitata. Il resto, il contorno sarà deserto nel quale potremo recuperare power up assortiti e incappare in truppe aliene. Sfortunatamente queste escursioni dovranno essere giocoforza limitate. Spesso infatti il ruolo ricoperto dalle nostre truppe sarà quello di forza difensiva, il che ci inchioderà in una particolare zona senza grosse possibilità di movimento. Il principale difetto di **Incoming** risulta quindi la sua mancanza di mordente e di ritmo. Il titolo è fondamentalmente un gioco piatto, che riesce ad entusiasmare solo per un breve lasso di tempo ovvero fino a quando non si è fatto l'occhio con la discreta veste grafica che, comunque, è lontana anni luce dall'orgia di colori e di poligoni di un titolo come **Sonic Adventure**.

Niente storia, fin qui ci siamo. La grafica non è male e, anche se al giorno d'oggi non colpisce più di tanto (in fondo si tratta sempre di una conversione da PC di un gioco vecchiotto), comunque fa ancora la sua porca figura. I botti e le esplosioni sono OK ed anche il numero di missioni ed il generale livello di difficoltà non è mal settato. Il vero problema di Incoming è la preoccupate assenza di una struttura di gioco degna di questo nome (o se c'è è nascosta molto bene). A parte andare in giro e distruggere alieni nulla, il vuoto: certo diversi utenti potrebbero obbiettare che questo era quello che offriva il titolo originale. D'accordissimo, il problema è che così il titolo perde interesse molto rapidamente anche per via di una veste grafica che risente di un certo appannamento dovuto all'età dell'originale. Se questo è quello che cercate dalla vita allora Incoming potrà placare la vostra fame di shooting game fino all'arrivo di un titolo veramente valido. In caso contrario passate a delle vere esperienze come Sonic o VF3 tb oppure risparmiate i soldini per Sega Rally 2, Landers, Geist Force, Blue Stinger e via dicendo...

Gli effetti del fuoco dai cannoni e le varie esplosioni fanno davvero una gran scena

Casa produttrice	Versione	Grafica	79	Giocabilità	68	Globale
IMAGINEER	*GIAPPONESE*					
Genere	Numero giocatori	Sonoro	72	Longevità	65	68
SPARATUTTO	*1*					

Pen Pen Trilcelon

Tra tutte le uscite che hanno accompagnato il lancio del Dreamcast (che poi, in realtà, sono solo quattro...) quella che si merita senza ombra di dubbio l'appellativo di titolo più insolito è certamente Pen Pen Trilcelon; questo nuovo gioco prodotto da Sega infatti permette di partecipare a delle vere e proprie gare che hanno come protagonisti animali quali pinguini, trichechi, cani, squali e molto altro ancora. La parola Trilcelon inoltre indica che, le discipline in cui i vari concorrenti devono gareggiare sono ben tre (infatti il nome è un gioco di parole tra Triathlon e Ice); nel corso di ogni singola prova infatti sono presenti tratti che devono essere affrontati utilizzando un diverso stile. Anche in questo caso, visto la natura del gioco, gli stili da utilizzare sono abbastanza insoliti; oltre infatti a camminare (avete capito bene, camminare, non correre) dovrete nuotare oppure scivolare sulla pancia. A livello strutturale Pen Pen Trilcelon è un titolo decisamente semplice tanto che bastano veramente pochi istanti per imparare in che modo controllare il personaggio prescelto attraverso le diverse sezioni in cui è suddivisa ogni gara; nelle fasi di nuoto e di "scivolamento" il sistema di controllo è praticamente identico e consiste nel premere con il giusto tempismo il tasto A per prendere la necessaria velocità. Nelle lunghe discese invece (e in questo caso ovviamente stiamo parlando della fase in cui si sta scivolando) è consigliabile tener premuto il tasto A nel tentativo di raggiungere la giusta posizione aerodinamica; l'unico problema da affrontare in questo caso è che curvare diventa decisamente più difficile, quindi è meglio non abusare troppo di questa possibilità. La fase che in teoria dovrebbe essere la più rilassante, ovvero quella della camminata, è una delle più movimentate a causa della possibilità di attaccare gli avversari che si trovano nelle vicinanze; oltre infatti a poter saltare, il nostro eroe può eseguire dei brevi scatti che, se eseguite nel momento giusto, possono servire a spingere gli avversari fuori dalla pista. Bisogna però fare attenzione dato che, mancando il bersaglio si possono perdere preziosi secondi visto che il personaggio si ferma per alcuni istanti; questo fatto è da considerare certamente un pregio visto che altrimenti si sarebbe potuta affrontare tutta la sezione semplicemente premendo in continuazione il tasto per eseguire gli scatti. Peccato solo che, tutto sommato, la sezione in cui si deve camminare è leggermente troppo lenta e, soprattutto se non si hanno nei pressi degli avversari, può diventare abbastanza noiosa e monotona. Dobbiamo inoltre sottolineare che sono solo quattro i diversi percorsi disponibili e, anche se sono presenti diverse varianti di gioco (cinque in totale) che consentono di affrontare differenti sfide e versioni più o meno lunghe dello stesso tracciato, la longevità di Pen Pen Trilcelon non è certamente elevatissima; è facile infatti capire, anche in base all'impostazione grafica, che questo titolo è adatto più a un pubblico giovane e alle prime armi e che un esperto di videogiochi non dovrebbe impiegare più di una giornata per terminare tutte le corse in maniera vincente. A incrementare in maniera abbastanza evidente la longevità ci pensa però la modalità di gioco in multiplayer; se infatti a livello grafico il gioco in quattro mostra alcune lacune, lo stesso non si può dire per quanto riguarda la giocabilità, ma questo è un discorso che, in linea generale, è valido per qualsiasi tipo di videogioco. Particolare abbastanza interessante è la possibilità di vestire il proprio personaggio con nuovi capi di abbigliamento che, oltre a migliorarne il look, incrementano anche le prestazioni in pista; a seconda della posizione ottenuta al termine di una gara infatti si possono guadagnare gadget che permettono, per esempio, di nuotare più velocemente o altro ancora. Se non siete ancora convinti, dopo quanto ho scritto fino ad ora, che Pen Pen Trilcelon sia un gioco insolito, una volta visti i partecipanti alla gara non avrete più dubbi; i vari animali infatti hanno un look decisamente insolito, ma sempre accattivante e sono realizzati con notevole cura. Nella migliore tradizione del genere poi, ogni concorrente è dotato di diverse caratteristiche fisiche che si ripercuotono sulle sue prestazioni nelle varie sezioni di gioco.

EFFETTO NEVE

Uno degli aspetti che colpisce maggiormente in Pen Pen Trilcelon è certamente la realizzazione tecnica; l'impostazione grafica decisamente "giovanile" non deve infatti ingannare dato che ognuno dei quattro tracciati a disposizione è ricco di dettagli e di tocchi di classe mai visti su un sistema casalingo. Gareggiare attraverso una casa infestata, in un livello innevato, nel bel mezzo di una foresta o nella terra dei giocattoli, è

decisamente piacevole dal punto di vista visivo anche se, purtroppo, giocando in quattro si evidenziano alcuni difetti che caratterizzano la maggior parte dei titoli del genere; lo scrolling infatti diminuisce in maniera abbastanza evidente di fluidità e i fondali risentono di bad clipping e di pop-up. Si tratta di problemi che, seppure fastidiosi, possono essere sopportati, ma è comunque indubbio che da una console potente come il Dreamcast è lecito aspettarsi prodotti che dal punto di vista grafico siano impeccabili sotto tutti i punti di vista. Il sonoro si adatta perfettamente allo stile di gioco, con musiche ed effetti che, oltre a essere realizzate con estrema cura, riescono a rendere perfettamente l'atmosfera di allegria e di divertimento che caratterizza Pen Pen Trilcelon. Tra le quattro produzioni che Sega ha voluto lanciare in contemporanea al Dreamcast, come abbiamo già avuto modo di dire, questa è certamente la più insolita e, dopo Virtua Fighter 3 tb, la più interessante; Pen Pen infatti può contare su una struttura che, nella sua semplicità, riesce comunque a garantire una discreta dose di divertimento, fattore quasi completamente assenti in Godzilla Generations e July. Bisogna però sottolineare anche che, se consideriamo le potenzialità del Dreamcast e il prezzo non indifferente dei giochi, l'acquisto di Pen Pen Trilcelon deve essere attentamente valutato considerando con attenzione tutte le caratteristiche del gioco; è vero infatti che si tratta di un titolo tutto sommato simpatico e giocabile, ma è altrettanto innegabile che nella modalità di gioco in singolo Pen Pen può essere tranquillamente completato in un paio di giorni se non meno e che questo fatto influisce in maniera sensibile sulla longevità. Non sempre infatti si possono avere a disposizione degli amici con cui gareggiare (con altrettanti joypad, ovviamente) e la possibilità di correre per cercare di migliorare la propria prestazione su ogni pista tramite l'opzione Time Trial non è sufficiente per mantenere elevato l'interesse del giocatore.

Pen Pen Trilcelon è un titolo che risente principalmente di una eccessiva semplicità; i programmatori giapponesi quando hanno realizzato questo titolo avevano probabilmente in mente un target ben preciso (ovvero dei giovani giocatori, non molto esperti). Non si spiegherebbe altrimenti l'inserimento di un numero così basso di piste unito a un livello di difficoltà che non possiamo certo definire proibitivo. Bastano infatti poche ore di gioco per portare a termine tutte le gare in maniera vittoriosa e, a questo punto, l'unica fonte di divertimento rimane l'opzione multiplayer; proprio in questa modalità di gioco si possono notare le uniche pecche grafiche riscontrabili in Pen Pen Trilcelon, con brevi rallentamenti e pop-up abbastanza evidente. Tutto sommato si tratta comunque di un gioco discretamente divertente, che, purtroppo, manca di quegli elementi che avrebbero garantito una buona longevità.

Casa produttrice	Versione	Grafica	84	Giocabilità	78	Globale
SEGA	GIAPPONESE					
Genere	Numero giocatori	Sonoro	86	Longevità	66	75
CORSA	1-4					

Suzuki Alstare Racing

E' strano come, nel corso degli anni, siano state realizzate decine e decine di titoli dedicati alle corse automobilistiche e pochissime simulazioni motociclistiche; sia le moto che le macchine sono mezzi che consentono di gareggiare ad altissima velocità attraverso percorsi spettacolari ma il pubblico videoludico ha sempre preferito le quattro ruote, nelle sue varie versioni (formula 1, macchine sportive, rally...) alle rapide e scattanti due ruote. E' quindi insolito vedere, per una console ancora relativamente giovane come il Dreamcast, un titolo dedicato propria alle moto; Imagineer evidentemente non ha voluto confrontarsi con i vari Sega Rally 2 e Monaco Grand Prix 2 e ha deciso di dedicarsi, pur rimanendo nel campo dell'alta velocità alle moto. Per la cronaca, si tratta di un gioco prodotto da Ubi Soft in precedenza per PC e di cui Imagineer ha rilevato i diritti per la conversione Dreamcast per il mercato giapponese. I fan di Biaggi, Capirossi e Rossi purtroppo rimarranno delusi nello scoprire che Suzuki Alstare Racing non ha nulla a che vedere con il campionato mondiale di motociclismo; i team a disposizione sono completamente inventati, così come sono originali anche le piste, ambientate in spiaggia, su strade innevate, in mezzo alle foreste o tra i campi. Inizialmente avrete a disposizione un numero molto limitato di moto e di piste e, solamente vincendo le varie leghe, vi si apriranno nuove possibilità e nuovi campionati; la prima lega, composta da tre gare, è comunque abbastanza facile da superare e serve, più che altro, a far prendere la mano con il sistema di controllo, peraltro abbastanza semplice e comodo. Al contrario di quanto accade in altri titoli del genere, in cui per qualificarsi alla prova successiva è necessario arrivare entro una determinata posizione (di solito nei primi tre), in Suzuki Alstare Racing si può giungere al termine di una lega anche arrivando sempre ultimi. Questo perché la difficoltà, oltre ovviamente ai sette avversari presenti, è rappresentata dalla presenza di tre o quattro checkpoint situati in diverse zone della pista; in alcuni casi è abbastanza semplice superare questi traguardi ma, nelle piste più avanzate, un paio di errori sono sufficienti a causare una perdita di tempo tale da non permettere più il loro raggiungimento. Con il progredire del gioco aumenta anche il numero di moto a disposizione che, partendo dalle due presenti nella prima lega raggiunge un numero totale di dodici; ovviamente ognuno di questi mezzi è dotato di differenti caratteristiche che comprendono la tenuta di strada, la velocità e l'accelerazione. Queste moto, così come i tracciati che vengono "scoperti" superando ogni lega, possono essere poi utilizzati anche nelle altre modalità di gioco disponibili, ovvero nella gara singola da soli oppure contro un amico.

Mancano solo quattro secondi allo scadere del tempo limite; difficile pensare di riuscire a raggiungere il checkpoint!

Sulla pista di montagna è meglio evitare le zone innevate che causano una leggera diminuzione della velocità

CURVE PERICOLOSE

La semplicità del sistema di controllo è uno degli elementi che caratterizzano Suzuki Alstare Racing; anche se nei primi giri si ha la sensazione che la moto non sia particolarmente manovrabile, bastano alcuni minuti di allenamento per accorgersi che, in realtà, riuscire a tenere questo bolide a due ruote sulla pista non richiede particolari abilità. Soprattutto utilizzando la visuale più ampia poi, si ha la possibilità di vedere a una discreta distanza e, di conseguenza, di sapere in anticipo quali asperità del terreno bisogna affrontare; inoltre la moto, pur essendo chiaramente un modello da corsa, non ha problemi ad "arrampicarsi" su parti della montagna tanto che capita spesso di esibirsi in lunghi salti utilizzando come trampolini le pareti ai lati della pista. E' comunque importante cercare di controllare con attenzione la moto, limitando al

Nella visuale ravvicinata si può notare che le moto non sono particolarmente curate

Le moto, ancora tutte in gruppo, si apprestano ad affrontare una serie di pericolosi tornanti

Questa spettacolare cascata fa da cornice alla pista sulla spiaggia; certo che non deve essere semplice controllare una moto da corsa sulla sabbia

minimo le escursioni fuori pista, dato che non è improbabile perdere il controllo e venire sbalzati, volando a decine di metri dalla moto e perdendo preziosi secondi; un elemento che non ci ha particolarmente convinto, in questo settore, è la collisione con alcune parti del fondale. Se nella maggior parte dei casi infatti gli scontri più "leggeri" contro le pareti e i muri causano solamente delle brevi sbandate, in altre situazioni invece la moto si gira su se stessa, costringendo il giocatore a vere e proprie evoluzioni (soprattutto nei passaggi più stretti), per rimettersi in carreggiata e non correre contromano. La struttura di gioco è globalmente troppo semplice e manca di quella complessità necessaria a garantire una buona longevità; è vero che il livello di difficoltà è discretamente calibrato, ma i problemi principali sono rappresentati dalle asperità del terreno e non dagli avversari presenti in pista. Questo vuol dire che, una volta imparata la conformazione di ogni tracciato, non ci vorrà molto tempo per primeggiare in ogni gara; a questo punto solamente la modalità di gioco in doppio riuscirà a mantenere vivo l'interesse, sempre che abbiate a disposizione un amico contro cui gareggiare. Il punto di forza di Suzuki Alstare Racing rimane quindi la realizzazione tecnica, pregevole sotto tutti i punti di vista; lo scrolling sempre fluido e veloce, non risente mai di alcun tipo di rallentamento, anche quando sullo schermo si trovano quattro o cinque moto (fatto che, comunque, accade abbastanza raramente) e i fondali sono ben definiti e abbastanza vari. Il pop-up, problema che affligge molte produzioni del genere (sia su altre console che su Dreamcast), è presente solamente in alcune zone e in quantità estremamente ridotta e richiede una attenta osservazione per essere avvistato; difficilmente vi accorgerete della presenza di questo problema mentre state giocando, e anche da spettatore dovrete osservare i fondali con attenzione per scorgerlo. Non siamo invece rimasti pienamente convinti dalle moto che, se viste con la visuale più vicina (non quella interna), sembrano un po' troppo squadrate e, più in generale, potevano essere arricchite di altri particolari. Pregevole infine l'accompagnamento sonoro (gli effetti invece sono quasi inesistenti: mah!) di un titolo che, tutto sommato, potremmo definire solamente discreto; agli appassionati dell'alta velocità possessori di Dreamcast continuiamo quindi a consigliare le produzioni a "quattro ruote", più divertenti e meglio realizzate, almeno per ora…

Suzuki Alstare Racing non è un brutto titolo, ma manca di quella complessità e di quella varietà di situazioni necessarie a garantire una notevole giocabilità e longevità; il sistema di controllo è infatti troppo semplice e il comportamento della moto non è particolarmente aderente alla realtà, tanto che, giusto per fare un esempio, si possono eseguire salti di decine di metri. Non è poi particolarmente elevato neanche il livello di difficoltà tanto che, già dopo poche gare, è facile primeggiare nelle varie categorie, scoprendo nuovi tracciati e nuove moto; una volta raggiunta e conquistata l'ultima lega, l'interesse scemerà rapidamente tanto che, se escludiamo qualche gara contro gli amici, è difficile trovare qualche altro motivo per rigiocare a Redline Racer. Senza dubbio più positivo il giudizio sulla realizzazione tecnica; i programmatori di Imagineer hanno svolto un lavoro più che pregevole, riuscendo a creare un titolo rapido e fluido senza che questo fatto avesse ripercussioni sulla qualità dei fondali, che risentono solamente in rare situazioni di bad clipping e pop-up. Un titolo discreto, comunque decisamente inferiore alle produzioni automobilistiche disponibili su Dreamcast.

Siamo ultimi ma la gara è appena iniziata. Meglio cominciare a superare questo avversario, se vogliamo avere qualche piccola speranza di avere successo e vincere tra qualche partita

Casa produttrice	Versione				
IMAGINEER	EUROPEA	Grafica 82	Giocabilità 71	Globale 72
Genere	Numero giocatori			
CORSA	1-2	Sonoro 78	Longevità 71	

Aero Wings

Di notte la città appare ancora più impressionante

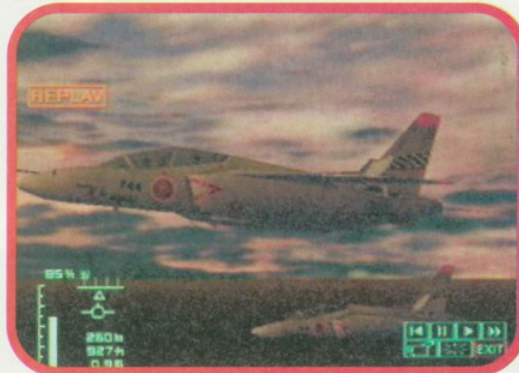
I simulatori di aerei sono un genere che non ha mai riscosso grosso successo sulle console. I media, la piattaforma ideale per questo genere di produzioni è, e rimarrà, il PC che può godere di indiscutibili vantaggi dovuti alla presenza di periferiche quali tastiere, HD che costituiscono la dotazione standard e non una costosa aggiunta. Detto ciò, il primo game targato CRI per DC si segnala per una serie di trovate quanto meno originali oltre che per un particolare approccio a metà tra la simulazione e l'arcade. Partiamo subito con il dire che non si tratta di un titolo guerresco. Qui non ci saranno razzi da lanciare o caccia da abbattere. Non avremo carri e postazioni che ci spareranno contro ma il massimo che ci sarà concesso sarà quello di tracciare in aria strisce di fumogeni colorati. Il nostro ruolo sarà quindi quello di membro di una pattuglia di aerei acrobatici che saranno impiegati in una serie di evoluzioni.

DAYS OF THUNDER

Le opzioni di AD ci consentono, di punto in bianco, di cominciare una nuova partita oppure di passare al Training. Questo però non sarà la classica modalità interattiva: si tratterà invece di una sorta di Tutorial nel quale il giocatore verrà sottoposto a un lungo e articolato spiegone sul come e dove effettuare determinate evoluzioni. Come al solito, inizialmente la selezione dei mezzi a disposizione sarà estremamente limitata. Avremo infatti la possibilità di poggiare il nostro sedere su un singolo caccia dopo di che, con il progredire del gioco e con il completamento delle missioni, ci verranno resi disponibili altri mezzi. Le modalità di gioco di aero wings sono sostanzialmente tre. Le Blue Impulse ci porteranno in una vera e propria scuola di volo che per struttura e dinamica ricorda molto PilotWings per l'N64. Dovremo infatti affrontare tutta una serie di evoluzioni che verranno valutate con una serie di punteggi. Queste andranno dal semplice decollo, alla cabrata, all'atterraggio facendo attenzione a rispettare la quota e la velocità imposte durante i briefing pre-volo. Le Sky Mission Attack comprendono invece una serie di obbiettivi: dovremo infatti passare all'intero di alcuni cerchi che ci forniranno un punteggio. Ovviamente la loro ubicazione andrà dal rasoterra ad elevate altitudini costringendoci a evoluzioni tutt'altro che semplici. L'ultima modalità è il Free Flight. Potremo così librarci in volo in piena libertà accompagnati nelle vostre peregrinazioni da 2 o 4 compagni con i quali realizzare tutta una serie di spettacolose evoluzioni e coreografie aeree.

RAID, MOSCHE E ZANZARE

La meccanica di gioco di aero wings si colloca a metà fra la simulazione e l'arcade. Per quel che riguarda il controllo del mezzo sono infatti presenti molti degli effetti tipici di un simulatore: abbiamo il Red e Black Out, lo stallo, la G-Force ed un maledettissimo effetto inerziale. I controlli dei vari caccia, per quanto realistici, risultano tutto sommato semplici, razionali e ben distribuiti rendendo di facile accesso tutti i comandi primari. Le visuali a disposizione sono 3: una dal cockpit, una esterna e una estremamente larga. La vittoria potrà essere ottenuta seguendo le indicazioni o colpendo i relativi bersagli con il muso del caccia quindi, una volta terminato lo stage, ci verrà data la possibilità di gustare un pregevole replay oltre che registrare la nostra prestazione su un VMS. I caricamenti fra una missione e l'altra sono generalmente veloci. La grafica dei fondali è costituita da molte texture, pochi sono i poligoni e spesso l'effetto "edifici" è reso tramite sprite mascherati da 3D. Certo, il livello City risulta ricco di palazzi e costruzioni 3D, purtroppo è anche ravvisabile un certo effetto di clipping (visibile soprattutto quando si sale di quota) oltre ad una

Bersaglio in vista? No, purtroppo sarà uno di quei maledetti cerchi da attraversare, uff...

I modelli degli aerei sono forse le cose migliori del gioco...

In Aero Dancing si sente parecchio la mancanza di armi e di un po' di sana e genuina azione

certa foschia di fondo che pur non minando la giocabilità del prodotto rende questi stage meno evocativi rispetto a quelli "nature". Lo schema della Valley invece risulta molte ben definito, il mare vanta ottimi effetti di trasparenze ed il canalone è semplicemente eccezionale anche se un filino lento.

COME UN B-52

A livello grafico gli aerei sono sicuramente la cosa più impressionante di AD. I vari aviogetti infatti risultano estremamente definiti e ricchi di dettagli. I riflessi e gli effetti di luce sono ottimi così come le varie ombre che si muovono e caratterizzano i mezzi. Le animazioni dei carrelli, dei flap e dei freni aerodinamici contribuiscono a migliorare il feeling del prodotto. Per quel che riguarda invece i fondali i risultati sono, ancora una volta, contrastanti. Le texture risultano estremamente definite e alcuni paesaggi e background come, ad esempio, il volo sull'isola al tramonto sono altamente evocativi. Detto ciò il numero di poligoni, ovvero la complessità dei fondali, risulta comunque piuttosto basso; è vero che la profondità dell'orizzonte è notevole tuttavia, analizzando gli stage cittadini, è possibile notare l'insorgere del più classico dei clipping unito ad una leggera nebbiolina di fondo. Questo appare strano soprattutto considerando che la velocità di gioco non è certo elevatissima. Fin quando ci si mantiene in quota il problema non è particolarmente evidente: buona fluidità, elevato frame rate e una totale mancanza di rallentamenti. Quando però si scende al suolo ci si accorge subito che qualcosa non quadra, il nostro jet si trascina infatti stancamente anche a 50 - 100 piedi dal suolo annullando di fatto l'emozione di passaggi radenti.

Aero Wings è un titolo strano che, per come ci appare, sarebbe potuto anche non uscire. Infatti, se da un alto abbiamo una grafica pregevole ed altamente evocativa, dall'altra abbiamo la totale mancanza di una vera e propria struttura di gioco. Di fatto tutto quello che ci troveremo ad eseguire saranno delle semplici manovre o passaggi che saranno affrontati con cura e una notevole lentezza.
Si finisce così con l'incappare in sequenze visivamente spettacolari che però non portano nulla al gioco. Anzi, diventano fonte di disturbo.
La scarsa, bassa velocità del prodotto, resa necessaria dalla completezza e del sistema di controllo del mezzo, fanno sì che il titolo non riesca ad eccellere né come simulatore di volo né come gioco arcade, dando così vita ad un ibrido in grado di incontrare i favori del pubblico solo per un breve lasso di tempo. L'idea poteva essere originale, sfruttata a dovere.

Casa produttrice	Versione					Globale
CRI	EUROPEA	Grafica	78	Giocabilità	68	69
Genere	Numero giocatori					
SIMULAZIONE	1	Sonoro	78	Longevità	65	

Blue Stinger

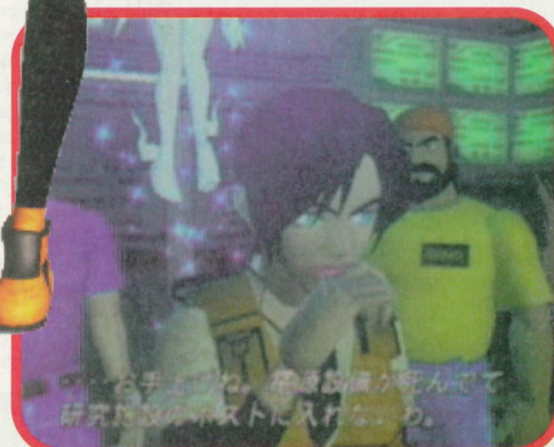
Se dovessimo stilare una classifica dei titoli più attesi e pubblicizzati nel corso di questi primi mesi di vita della nuova console Sega, Blue Stinger occuperebbe senza alcun dubbio una delle posizioni di testa. Pochi giochi hanno infatti avuto lo stesso impatto e la stessa importanza nella diffusione di Dreamcast, con migliaia di giocatori letteralmente inebetiti di fronte alle schermate e ai filmati preliminari relativi al prodotto di Climax Graphics. Blue Stinger doveva essere la risposta Sega alla leggendaria serie Resident Evil di Capcom, artefice in buona parte del successo di PlayStation negli ultimi due anni; ma qualcosa, purtroppo, è andato storto, e allo stato attuale delle cose gli utenti Dreamcast si ritrovano ancora sprovvisti di una valida alternativa agli zombies con cui Capcom ha invaso le PlayStation di mezzo mondo. Ma andiamo per gradi, e analizziamo con ordine i pregi e i difetti di Blue Stinger.

RESIDENT STINGER

Bollare Blue Stinger come totalmente insufficiente sarebbe in effetti grossolanamente sbagliato, ed equivarrebbe a fare un crudele torto all'impegno comunque profuso dai membri di Climax Graphics; diversi elementi del gioco sono in fin dei conti molto buoni e ben realizzati, a partire dalle eccellenti textures che, per una volta, meritano davvero una trattazione approfondita. I rivestimenti bitmap impiegati dai grafici nipponici sono infatti tra i più chiari e dettagliati che si siano mai visti su qualsiasi formato, e mettono in luce per l'ennesima volta il gap prestazionale tra Dreamcast e le console della generazione precedente. Fatta eccezione per alcune textures di minor rilievo (come, ad esempio, quelle impiegate per gli scaffali del supermercato Hello Market), tutti gli oggetti poligonali sono coperti da immagini bidimensionali credibili e riccamente colorate, nonché libere dai classici problemi di sfocatura e perdita di dettaglio tradizionalmente associati ai motori tridimensionali visti sulle macchine a 32 e 64-bit. Una delle situazioni più adatte a descrivere questo brillante aspetto del gioco è individuabile nelle centraline elettroniche che controllano le porte, su cui sarà addirittura possibile leggere con estrema chiarezza lo stato (aperto o chiuso) del "lucchetto magnetico" posto a guardia del meccanismo di apertura. Il resto della sezione grafica, però, non è purtroppo sugli stessi livelli, ed è proprio qui che iniziano i problemi di Blue Stinger. Le animazioni dei protagonisti e dei mostri di cui è popolato l'ambiente di gioco, tanto per cominciare, sono in molti casi davvero terribili, con una rigidità e una mancanza di naturalezza nei movimenti che fanno pensare ai primissimi esperimenti effettuati dalle case nipponiche con le introduzioni in CG di qualche anno fa. Nessuno dei personaggi del gioco si muove in definitiva in modo fluido e gradevole, tanto più che la situazione è ulteriormente aggravata da un character design banale e approssimativo, decisamente lontano da quello impiegato da Capcom nei due Resident Evil; affezionarsi ai protagonisti di Blue Stinger è quindi piuttosto difficile, soprattutto per via della loro assoluta mancanza di personalità e dei loro lunghi dialoghi, spesso e volentieri scontati e noiosetti. Gli avversari, dal canto loro, non fanno nulla di tangibile per incrementare il coinvolgimento; la maggior parte dei mostri è infatti vittima di una caratterizzazione che sconfina sovente nel ridicolo, con chicche come una jeep dotata di tentacoli che non mancherà di suscitare dubbi e ilarità in luogo del terrore e del raccapriccio che avrebbe dovuto probabilmente provocare nelle menti dei giocatori. I dialoghi precedentemente citati costituiscono in ogni caso l'unico elemento in grado di rendere il gioco fruibile anche per noi occidentali: tutte le frasi vengono infatti pronunciate in un Inglese chiaro e comprensibile (sottotitolato tra l'altro in Giapponese, e completamente fuori sincrono rispetto ai movimenti delle labbra dei personaggi poligonali) che raramente lascia il posto ai soli testi nipponici, che comunque riusciranno almeno in una particolare occasione a fuorviare più di un giocatore nostrano.

Una jeep con i tentacoli? Ma per piacere...

BLUE EVIL

Al di là dei problemi tecnici incontrati dai programmatori di Climax Graphics, quello che lascia maggiormente interdetti in Blue Stinger è la mancanza di un'atmosfera adatta alla storia narrata. Nei due Resident Evil e in Silent Hill, ad esempio, il giocatore era effettivamente influenzato dall'ambiente e dagli

Gli intermezzi narrativi sono una parte fondamentale di Blue Stinger

avvenimenti che costituivano la trama, sino al punto da provare un reale senso di angoscia o preoccupazione (o addirittura lieve sgomento, se non vera paura nel caso degli utenti maggiormente impressionabili); Blue Stinger, invece, procede in modo quasi asettico, distaccato, senza riuscire a coinvolgere e catturare il giocatore che di conseguenza non riesce a sentirsi parte integrante del mondo di gioco. Al conseguimento di questo spiacevole risultato concorrono in realtà diversi fattori, alcuni dei quali sono strettamente collegati con le carenze tecniche precedentemente trattate; tra questi particolari problemi, la palma del peggiore spetta senza dubbio alla gestione della camera dinamica, totalmente controllata dal codice del programma e inaccessibile per il giocatore. Gli angoli di ripresa utilizzati in Blue Stinger sono infatti nella maggior parte dei casi del tutto incoerenti, e talvolta addirittura folli; capita sin troppo spesso di perdere di vista il proprio alter ego digitale, nascosto da un muro o da altri elementi architettonici e magari in balia di chissà quale mostro. In alcune locazioni è addirittura impossibile capire in quale posizione si trovino gli avversari, che potranno essere individuati (nel migliore dei casi) esclusivamente grazie alle ombre proiettate sul suolo. Rimanendo in tema di mostri e combattimenti, tra l'altro, non bisogna dimenticare le occasionali défaillance dell'algoritmo di gestione delle collisioni e del sistema di controllo, non esattamente precisissimo in generale e a dir poco terribile nelle zone da percorrere a nuoto. E' infine estremamente fastidioso il bug che si presenta puntualmente quando si utilizzano gli alimenti preposti alla restituzione dell'energia vitale: in questi istanti i personaggi non possono essere mossi e sono quindi vulnerabili agli attacchi dei nemici, che incuranti della situazione andranno spesso a interrompere la salutare bevuta/mangiata che non reintegrerà in questo caso l'energia, ma sottrarrà comunque un ricostituente dall'inventario.

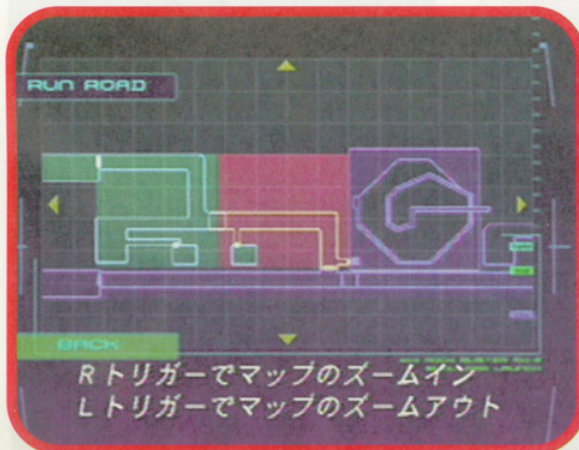
Per salvare su VMS, dovrete raggiungere le apposite postazioni sparse per il gioco, come quella (a sinistra) nella foto

Le mappe sono utili, ma talvolta confusionarie

EVIL STINGER

La mancanza di atmosfera in Blue Stinger, comunque, dipende anche da alcune scelte strutturali piuttosto discutibili, probabilmente operate dai designers di Climax Graphics in base alle passate esperienze nel settore dei giochi di ruolo. L'impianto di base di Blue Stinger ricorda infatti in modo inequivocabile quello degli RPG di scuola tipicamente nipponica, i cui classici meccanismi vengono qui riproposti in veste tridimensionale; i puzzles e le sotto-missioni da completare nell'ambito della storia principale sono di chiara derivazione ruolistica, così come provengono dall'era delle console a 16-bit (e in particolare da Land Stalker per Megadrive, prodotto guarda caso da Climax Entertainment) le casse da spostare per guadagnare l'accesso alle zone poste più in alto della norma. Altri elementi da inquadrare in questa specie di recupero storico sono esemplificati dal continuo rigenerarsi della maggior parte degli avversari, che una volta uccisi saranno pronti a tornare all'attacco in caso di ulteriore accesso alle stanze precedentemente esplorate e ripulite dalla feccia assassina con grande spargimento di sangue (tutt'altro che spaventoso, a dire il vero, con spruzzi decisamente eccessivi che completano la risibile caratterizzazione delle aberrazioni genetiche che vi troverete ad affrontare). La struttura di Blue Stinger, tra l'altro, costringe spesso e volentieri il giocatore a ripercorrere più e più volte lo stesso tragitto e le stesse locazioni che, ripopolandosi puntualmente di mutanti provvisti di quattro braccia e di altre simili mostruosità, finiscono per abituare l'utente agli incontri di questo tipo, che perdono quindi di intensità in breve tempo e sottraggono un'altra grossa fetta di tensione e atmosfera dal gioco (come se ce ne fosse bisogno).

RESIDENT BLUE

L'ultimo punto da affrontare nell'analisi critica di Blue Stinger è la sceneggiatura, e anche in questo caso si può affermare a ragione che da un team come Climax Graphics sarebbe stato lecito aspettarsi di più. La storia che fa da sfondo all'avventura non è infatti particolarmente avvincente o originale, e laddove il recente Silent Hill su PlayStation proponeva motivi validi (e sempre ben inseriti nella trama) per percorrere in lungo e in largo le tetre ambientazioni di gioco, le lunghe camminate richieste da Blue Stinger danno spesso una sgradevole sensazione di noia, soprattutto quando si è costretti a compiere impegnativi viaggi a ritroso in locazioni già visitate (e, lo ricordiamo, regolarmente riempite di

Err... siamo sicuri di non essere a Hyrule?

Gli spargimenti di sangue, come si può vedere, sono all'ordine del giorno

mostri "resuscitati" ad ogni passaggio). Il ritmo con cui gli avvenimenti si succedono è inoltre abbastanza diluito, e a poco servono i rari bivi nella storia; questi ultimi sono nella maggior parte dei casi palesemente poco influenti e, soprattutto, basati su situazioni che portano quasi sempre all'imbocco della strada standard e non di quella alternativa. Un'ultima menzione va obbligatoriamente destinata alla "regia" e al montaggio delle scene nel gioco, che non riescono mai ad ottenere la suspense chiaramente cercata dai programmatori in più di un'occasione. Le situazioni potenzialmente tese o spaventose sono infatti rovinate in modo irrecuperabile da una errata gestione delle scene di intermezzo e dei relativi dialoghi, che non fanno altro che rendere piatte o addirittura ridicole situazioni che avrebbero dovuto costituire la spina dorsale dello svolgimento dell'avventura. In fin dei conti, nonostante un paio di ulteriori aspetti positivi come i due personaggi intercambiabili (che

aggiungono un certo spessore strategico in virtù delle differenti armi di cui sono dotati) e la durata accettabile dell'avventura, Blue Stinger potrebbe essere visto come l'ennesima conferma di due verità comunque già note a tutti: la prima è quella relativa alla grande potenza di Dreamcast, ormai indubitabilmente assurto allo stato di vera e propria meraviglia tecnologica in ambito videoludico. La seconda, valida anche in generale e non solo in rapporto alla console Sega, è quella che sostiene che una buona macchina, da sola, non basta a garantire la qualità di un gioco. In altre parole, anche il miglior

hardware è del tutto inutile se a spalleggiarlo non ci sono fattori come la giocabilità, l'atmosfera e una struttura di gioco sufficientemente solida e ben studiata. Un'occasione mancata, quindi, e un rivale in meno per Capcom e il suo attesissimo Resident Evil: Code Veronica.

I collegamenti radio sono un'altra parte importantissima del gioco

Un clone di Resident Evil in cui la componente più importante, ovvero l'atmosfera, risulta clamorosamente latitante, non può certo costituire un'attrattiva irresistibile per il pubblico, soprattutto quando il prodotto finito, come in questo caso, risulta palesemente incapace di dimostrarsi all'altezza delle aspettative maturate dalla critica e dagli utenti nel corso del (lungo) periodo di sviluppo. Da Blue Stinger, infatti, tutti si attendevano molto di più, tanto dal punto di vista tecnico quanto da quello relativo al gameplay; non è quindi del tutto sbagliato parlare di un titolo il cui peggior nemico, probabilmente, non è da individuare nelle carenze della struttura di gioco (comunque deleterie, ed effettivamente responsabili del mancato successo), ma nell'hype che ne ha preceduto l'uscita.

Casa produttrice	Versione					Globale
CLIMAX GRAPHICS/SEGA	GIAPPONESE	Grafica	88	Giocabilità	78	78
Genere	Numero giocatori					
AVVENTURA	1	Sonoro	76	Longevità	78	

Tokyo Highway Challenge

Che i giapponesi siano gente strana è risaputo, ma in certi casi riescono veramente a raggiungere livelli di stravaganza veramente impensabili; i programmatori di Genki per esempio, per la loro prima produzione automobilistica su Dreamcast hanno saggiamente deciso di realizzare un titolo ambientato non in qualche famoso circuito o in percorsi tortuosi e ricchi di insidie, bensì nella "tangenziale" che circonda Tokyo (tra l'altro titoli di questa serie sono già disponibili sia per Super Famicom che per Playstation). Avete capito bene, sono proprio le strade che circondano la più famosa metropoli nipponica a fare da sfondo alle vostre avventure di pilota che, senza alcun rispetto delle leggi e della sicurezza stradale, gareggia con altri pazzi nel bel mezzo del traffico cittadino. Come accadeva infatti in altre produzioni del genere (Road Rash di Electronic Arts, per esempio) il tipo di competizione a cui prendete parte è completamente illegale e, pur non essendoci presenti poliziotti che tentino di fermarvi, non mancano le insidie dovute alla natura stessa della competizione; è infatti palese che le altre macchine presenti, guidate da tranquilli cittadini e impiegati che magari stanno semplicemente tornando dal lavoro, viaggino in maniera abbastanza rilassata e, proprio per questo motivo, rischino di intralciare il vostro inseguimento alla vettura avversaria. Oltre quindi alle difficoltà insite nella pista bisogna prendere in considerazione anche questo particolare, di importanza decisamente rilevante; i piloti avversari controllati dalla console infatti sono decisamente agguerriti e sono in grado di eseguire manovre altamente spettacolari che gli consentono di eseguire sorpassi a prima vista impossibili. Ovviamente il vincitore di questo genere di corse, oltre a essere considerato il più abile e dotato pilota in circolazione, potrà ottenere evidenti vantaggi economici; nel Quest Mode, opzione di gioco più importante, si inizia a giocare con una quantità di denaro limitata, sufficiente solamente ad acquistare una vettura di medio livello e, una volta giunti sulla strada e sconfitti gli avversari si guadagneranno ingenti quantità di denaro che consentiranno sia di acquistare nuove macchine che di comprare nuovi pezzi per modificare quella che si ha a propria disposizione. Decisamente insolita, oltre all'ambientazione e all'idea alla base del gioco, anche la struttura utilizzata negli inseguimenti; una volta arrivati nella "tangenziale" nipponica si possono notare, sulla mappa situata di lato, alcuni puntini colorati che indicano dei possibili avversari, ovvero degli automobilisti che, se stimolati adeguatamente sono disposti ad accettare la vostra sfida. In che modo quindi convincerli a gareggiare contro di voi? Semplice, basta infatti avvicinarsi con discrezione alla macchina del rivale, affiancarsi e cominciare con insistenza a "fargli i fari" premendo il tasto B; a questo punto, colpito nell'orgoglio, l'automobilista inizierà ad accelerare e comincerà la sfida. Sfida che è strutturata in maniera abbastanza particolare dato che, per riuscire a prevalere sull'avversario è necessario "prosciugare" una barra energetica che appare nella parte alta dello schermo quando inizia la sfida e che diminuisce di lunghezza più o meno velocemente a seconda del vantaggio che si riesca ad accumulare; non è quindi presente nessun punto di partenza e di arrivo tanto che, una volta sconfitto un altro pilota si può tranquillamente continuare a correre sulla tangenziale alla ricerca di un altro possibile avversario da sfidare. La struttura di gioco è tutto sommato abbastanza insolita e le diverse varianti disponibili (non molte a dire il vero, e di difficile comprensione almeno inizialmente, a causa della presenza di menu completamente in giapponese), pur offrendo qualche interessante diversivo, non sono in grado di offrire elementi sufficienti a garantire una longevità notevole. Se infatti è vero che sono presenti un numero veramente elevato di macchine, che possono essere acquistate

Gli incidenti sono all'ordine del giorno in Shutokoo Battle, soprattutto a causa della presenza di ignari automobilisti

Le macchine segnalate sulla mappa in colore azzurro sono i vostri possibili avversari

Ecco una veduta artistica dalla circonvallazione di Tokyo... certo che la tangenziale est è tutta un'altra cosa...

solamente dopo un periodo di gioco abbastanza lungo, bisogna sottolineare anche la presenza di una sola pista, percorribile peraltro in entrambi i sensi di marcia.

TOKYO EXTREME RACING

Se la struttura di gioco, abbastanza particolare, mostra a nostro modesto parere alcune lacune abbastanza evidenti, è la realizzazione tecnica il settore in cui Tokyo Highway Challenge primeggia ed evidenzia, se ce ne fosse ancora bisogno, le notevoli capacità tecniche di cui è dotata la console Sega; l'ambientazione metropolitana, con lunghi tunnel, strade che si biforcano per poi ricongiungersi, sopraelevate, curve a gomito è stata resa con assoluta cura sin nei minimi dettagli (purtroppo non sappiamo se è stata riprodotta in maniera fedele la vera strada che costeggia Tokyo), così come sono assolutamente impeccabili gli effetti di luce. Importante poi sottolineare la notevole velocità dello scrolling che, anche nelle situazioni più caotiche (quando cioè sono presenti contemporaneamente quattro o cinque vetture su schermo) non mostra mai il benché minimo segno di rallentamento. L'accompagnamento sonoro è tutto sommato di buona fattura, con musiche ritmate e con i soliti effetti che riproducono, peraltro in maniera più che accurata, il rombo dei vari bolidi disponibili. E' quindi un vero peccato che l'azione sia abbastanza limitata e che i programmatori non abbiano optato per una struttura più classica, inserendo magari qualche altro tracciato in grado di mettere in maggiore risalto i pregi di Tokyo Highway Challenge; eh sì perché, escludendo le stranezze già citate nel corso della recensione, dobbiamo ammettere che il titolo Genki, oltre a essere gradevole dal punto di vista visivo può contare su un sistema di controllo che, pur non raggiungendo i livelli di perfezione e manovrabilità visti in altri titoli del genere, è stato senza dubbio studiato e realizzato con molta attenzione e riproduce in maniera abbastanza fedele i comportamenti delle vetture reali. Tokyo Highway Challenge è quindi un mix di aspetti positivi e negativi che, tutto sommato, risulta divertente solamente per un breve periodo di tempo e che, alla lunga, verrà utilizzato solamente nelle sfide contro un amico.

I nomi delle macchine sono completamente inventati, anche se è facile capire a che vetture si sono ispirati i programmatori

I replay sono abbastanza spettacolari e ricordano in maniera evidente quelli di Gran Turismo... peccato che il resto del gioco non sia simile al capolavoro dei Polyphony...

Tokyo Highway Challenge manca, a nostro parere, di quegli elementi necessari a garantire una notevole longevità e, di conseguenza, a mantenere desto l'interesse per un lungo periodo di tempo; la presenza di una sola pista rappresenta già da sola un enorme limite in questo settore, a cui deve essere poi aggiunta anche una struttura di gioco abbastanza insolita e, tutto sommato, non particolarmente esaltante. Una volta imparate le diverse caratteristiche del percorso e studiato il sistema di controllo infatti, non ci vorrà molto tempo prima di prevalere contro tutti gli avversari e, di conseguenza, l'unico elemento in grado di mantenere desto l'interesse rimane la sola modalità di gioco in coppia. L'elemento quindi in cui il titolo Genki brilla maggiormente è certamente la realizzazione tecnica che, limitata però dalla presenza di un solo fondale, può comunque contare su ambientazioni abbastanza curate e su una notevole velocità e fluidità dello scrolling. Abbiamo quindi avuto ancora una volta una dimostrazione delle notevoli potenzialità della console Sega, peccato solo che, alla cura per l'aspetto estetico non sia corrisposta anche una notevole attenzione a livello strutturale.

Casa produttrice	Versione	Grafica	85	Giocabilità	73	Globale
GENKI	EUROPEA					
Genere	**Numero giocatori**	Sonoro	81	Longevità	78	72
CORSA	1-2					

Dreamcast FAQ

Abbiamo risposto alle domande più frequenti che sentiamo fare sul Dreamcast, per fornire la risposta giusta in un batter di ciglio ai quesiti più complicati.

Che capacità di calcolo ha Dreamcast?
Dreamcast monta un processore Hitachi SHE-4 a 200 MHz, utilizzante 128 bit. Il tutto si traduce in un valore di confronto informatico, che indica la potenza del processore in base al numero di istruzioni al secondo, in 360 MIPS, cioè 360 milioni di istruzioni al secondo. Una potenza di calcolo superiore al processore Pentium II dei PC.

Che tipo di scheda grafica usa?
Dreamcast non ha una scheda grafica, ma monta un processore grafico che affianca il microprocessore per il calcolo delle immagini. Si tratta del processore Nec PowerVR2. Questo processore è in grado di muovere, sullo schermo fino a 3 milioni di poligoni al secondo. In termini di gioco, significa che gli oggetti e i personaggi possono essere sempre meglio definiti in quanto più poligoni è sinonimo di capacità maggiore di dettaglio. I PC, solo oggi, raggiungono questo tipo di caratteristiche grafiche, ma le sole schede costano oltre la metà di Dreamcast, senza contare che il PC costa, da solo, quattro volte tanto.

Larghezza di banda di 800 MB, che cosa significa?
Le informazioni dei software viaggiano dal GD-ROM alla memoria e da questa al processore per diventare grafica a video ed azioni. Dreamcast dialoga tra memoria e processore ad una velocità incredibile, 800 MB al secondo, che consente di spostare in continuazione grandi moli di dati e quindi aumenta decisamente la potenza di calcolo della console.

Per il 3D, che possibilità offre?
Dreamcast offre diverse tecnologie per avere immagini tridimensionali realistiche. La prima tecnica è la correzione prospettica automatica degli oggetti 2D, che è un sistema di calcolo complesso per mostrare le texture (immagini) sui poligoni con un'angolazione realistica, evitando sgradevoli distorsioni. Questa tecnologia è utile anche per modificare la complessità delle texture in base alla dimensione dei poligoni (tecnicamente prende il nome di "mipmaps"), che evita di mostrare a video dettagli che risulterebbero impercettibili, alleggerendo il lavoro di calcolo e lasciando il processore per altri scopi. La seconda tecnologia prende il nome di Gouraud Shading, che permette di creare delle sfumature di colore su ogni poligono. Si tratta di un artificio per fare sembrare curve o trasparenti dei poligoni assolutamente piatti. Questa tecnica viene utilizzata largamente nei giochi di ultima generazione per fornire effetti di luce. La terza tecnologia si chiama Z-Buffer, che è fondamentalmente un trucco per dire al processore di non calcolare gli oggetti nascosti. Libera, anche in questo caso, il processore da calcoli inutili. La quarta tecnologia applicata prende il nome di Bump Mapping, un sistema sofisticato per dare profondità alle texture, per rendere gli oggetti sempre più realistici. Dreamcast mette anche a disposizione di programmatori altre funzionalità grafiche: la possibilità di comprimere le texture, che significa poter usare più trame grafiche nello stesso spazio di memoria; la possibilità di creare ombre e luci realistiche grazie a funzioni volumetriche, cioè a zone di colore; il super sampling, ossia la capacità di disegnare sullo schermo animazioni più grandi degli originali, che si traduce in possibilità di avere immagini sempre nitide e occupazioni di spazio di memoria limitate; gli effetti nebbia, anti-aliasing (immagini più naturali con bordi meno pronunciati) e punti luce multicolore.

Che cosa significa GD-ROM?
Si tratta di una versione diversa del CD ROM tradizionale, perché è molto più capiente (un Giga Byte, da cui la G iniziale contro i 640 Mb di un CD) del 40%. Il risultato è più spazio per i giochi, le animazioni e la grafica.

Che tasti abbiamo in Dreamcast?
Accensione/spegnimento e apertuta caddy GD-ROM. Non c'è il tasto reset.

Dreamcast dispone di un modem. Perché?
Dreamcast è la prima console di gioco con cui si potrà giocare in rete, su Internet, contro altri giocatori. Inoltre permetterà di dialogare e navigare sulla grande rete come con un computer tradizionale. Per sfruttare la connessione ad Internet per navigare, sarà utile un accessorio come la tastiera, che permetterà di scrivere in modo agevole i vari indirizzi Web. Il modem interno consente una velocità di 33.6 KB, ma in futuro potrà essere sostituito facilmente con un modello più veloce. Il primo gioco che sfrutta le funzionalità on-line è Sega Rally 2.
Dimenticavamo di dire che gli utenti Dreamcast navigheranno in rete partendo da un sito ufficiale, dal quale potranno partire per le proprie navigazioni o semplicemente per la posta elettronica. Si tratta di un sito esclusivo, non raggiungibile con un computer.

Dreamcast usa Windows CE. Significa che potrò usare Word su Dreamcast?
Windows CE viene utilizzato come sistema operativo di Dreamcast, ma si tratta di una versione personalizzata. Non si possono usare i programmi per PC, ma serve solo per semplificare un po' la vita ai programmatori.

Che porte sono presenti?
C'è un'uscita TV, una porta seriale e un ingresso per il cavo telefonico.

Quanti giocatori possono usare contemporaneamente Dreamcast?
Di serie, Dreamcast dispone di quattro ingressi joypad, per cui si può giocare in quattro, ammesso che sia previsto dal videogioco usato.

Cosè la VSM (Visual Memory System)?
Si tratta di una memory card del tutto innovativa: con VSM si potrà anche giocare, disponenendo di una certa quantità di memoria e di joypad e tasti. Il primo gioco a sfruttarne le caratteristiche, inserendo un gioco nel gioco per la VSM è Godzilla.
In soli 50 grammi si ha disposizione un visore a creistalli liquidi, un altoparlantino e quattro pulsanti di gioco.

Dreamcast
Dati principali

Ram	16 Mb SDRAM
Ram grafica	8 Mb VRAM
Ram sonora	2 Mb
Risoluzione video	640 x 480
Sistema operativo	Microsoft Windows CE
Modem	33.6 Kbps
Processore	Hitachi SHE-4
Processore video	NecPower Vr2
Processore audio	Yamaha Audio Core
Canali audio	64 (supporto 3D Dolby)
Joypad	Analogico a 6 pulsanti
Lettore CD	GD-ROM da 1 Gb 12x
Peso	2 Kg (circa)
Dimensioni	19x19,5x8 cm

Tips & Tricks

SEGA RALLY 2

I Primissimi Codici!

Ragazzi, tenetevi forte: quelli che vedete qui sotto sono i primi codici per uno dei più attesi titoli Dreamcast giunti sulla nostra penisola! Un momento di profondo raccoglimento, per favore...

Inserite i seguenti codici nella schermata col titolo del gioco:
Per ottenere tutte le vetture premete in sequenza
SU, GIU', SU, B, A, SINISTRA, B, B, GIU'.

Per accedere a tutti i campionati premete in sequenza
SU, SINISTRA, GIU', DESTRA, B, A, B, DESTRA, GIU'.

STREET FIGHTER ZERO 3

Scontro Finale Contro Shin Gouki
Selezionate Final Battle. Fate quello che fate di solito quando volete combattere contro Vega. Subito dopo la schermata "Select Speed" tenete premuti tutti i pulsanti tranne lo START: apparirà il ritratto di Gouki e sarete così in grado di combattere contro di lui.

Come Ottenere Shin Vega
Finite il gioco nel World Tour con il personaggio che avete scelto. Poi finite l'Arcade a livello di difficoltà 8 e senza usare continue. Se riuscirete nell'impresa, potrete usare Shin Vega nelle modalità Arcade, Vs e Training. Vi basterà evidenziare Vega, tenere premuto START e premere un pulsante qualsiasi.

Come Ottenere il 6° ISM-Plus
Fate raggiungere il livello 32 a un personaggio nel modo World Tour. Quando arrivate all'ultimo stage (Giappone), vincete o perdete, l'importante è che arriviate ai credits finali. Salvate la partita, e il vostro personaggio dovrebbe avere un asterisco vicino. Tornate indietro e finite l'Arcade Mode con quel personaggio senza usare continue e otterrete il 6° ISM-Plus.

World Tour Più Difficile
Raggiungete più di 3.000.000 di punti nel World Tour Mode. Dopo gli scontri finali contro Juli/Juni e Shin Vega, verrete trasportati a "Gokuentou Island" dove affronterete le vere battaglie finali.

BLUE STINGER

I Codici delle Carte di Credito
Quando vi recherete alla Banca di Kimra, potrete finalmente usare le vostre carte di credito. Fate attenzione perché il messaggio giapponese vi chiederà se volete usare le carte esattamente nell'ordine in cui le avete nel vostro inventario. Ovvero, quando rispondete "no" passerà alla successiva nell'ordine dell'inventario. Ecco comunque i codici da utilizzare e il gruzzolo relativo a ogni conto corrente.

	Codice	Soldi
Eliot's Card	3532	$20
Kimra Card	1008	$4000
Yucatan Card	1861	$5700
Bermuda Card	1394	$6000

KING OF FIGHTERS DREAM MATCH '99

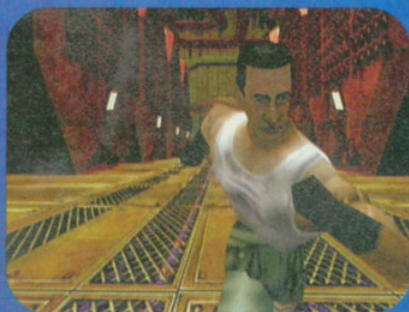
A Cosa Servono gli Amici?
Prima di iniziare un combattimento, mentre state selezionando in che ordine far combattere i lottatori, premete e tenete premuto B. Se qualcuno sta sorridendo o è normale, continuate. Durante un round, premete X, Y, A contemporaneamente quando siete storditi, e i vostri compagni accorreranno in vostro soccorso.

Ritratti Alternativi
Quando evidenziate il disegno dei personaggi elencati sotto e tenete premuto START, ne vedrete il ritratto alternativo in basso a sinistra/destra che cambia. Mentre tenete premuto START, premete X, Y, A o B per selezionare una differente versione del personaggio:

Kyo
Terry
Andy
Joe
Ryo
Robert
Yuri
Mai
Yashiro
Shermie
Chris
Billy
Rugal

Team Speciali
Per ottenere un finale speciale (o il disegno di un team), finite il gioco con questi team:

Hero Team: Kyo, Terry, Ryo
Flame Team: Kyo, Saishu, Chris
Dream Team 99: Kyo, Iori,Chizuru
Sidekick Team: Benimaru, Andy, Robert
Head Band Team: Goro, Joe, Yuri
Rugal Team: Rugal, Vice, Mature
Family Tree Team: Ryo. Yuri, Takuma
Female Team 99: Athena, Mai, Yuri
Dangerous Team 97: Chin Chang choi
Sports Team: Ralf, Mary, Lucky
Heidern Team: Heidern, Ralf, Leona
Head Band Team 94: Terry, Clark, Lucky
Orochi Male Team: Yamazaki, Chris, Yashiro
Orochi Female Team: Vice, Mature, Shermie
Shingo Team: Shingo, Kyo, Saishu
Father Team: Kim, Saishu, Takuma
Rapid Button Team: Joe, Chang, Billy
Heavy Hitters Team: Brian, Ralf, Chang
The Crazy Team: Robert, Choi, Sie
Birthday Party Team: Shingo, Mature
KOF 2000 Team: Kyo, Iori, Shingo

DYNAMITE COP

Gioco supplementare
Per accedere al gioco nascosto Tranquilizer Gun finite una missione qualsiasi.

Crediti Infiniti e Tranquilizer Gun
Finite le missioni 1, 2 e 3 senza usare continue e avrete accesso a tre missioni extra e avrete crediti infiniti per il Tranquilizer Gun.

Giocare nei Panni di Bruno, il Personaggio di Die Hard Arcade
Per controllare Bruno dovete raccogliere tutti i Picture Frame reperibili nel gioco.

Giocare nei Panni di una Scimmia
Per giocare nei panni della scimmia dovete finire le missioni extra 4, 5 e 6.

Dreamcast dei nostri sogni

Era da tempo che desideravo una macchina per giocare che fosse potente e realistica, che consentisse di giocare tra più di due persone e che fosse abilitata al gioco in rete. L'arrivo di Dreamcast è giunto al momento giusto, visto che racchiude tutte queste possibilità e costa "solo" mezzo milione.
In più, c'è anche Internet, per cui siamo andati ben oltre le più rosee attese.
Provando alcuni giochi, l'esaltazione è arrivata al massimo: colori incredibili, immagini velocissime e soprattutto una profondità di gioco apprezzabile raramente anche nelle sale giochi.
Un prodotto davvero notevole dal punto di vista tecnico, tanto potente da poterlo paragonare ad un personal computer, ma con la semplicità caratteristica di una console per videogiochi. Un Pc, oltre a presentare un prezzo molto più elevato, richiede costante attenzione nell'uso e nella manutenzione se si installano vari giochi, mentre una console è pronta quando si inserisce un cd (anzi, un "gd"), funziona immediatamente senza problemi.
Al Dreamcast è possibile aggiungere una tastiera, per cui diventa un ottimo strumento per la navigazione su Internet e per la posta elettronica (anche se in Italia il servizio deve ancora partire).
Nessun prodotto da gioco, al momento del lancio, ha mai avuto una così ampia scelta di titoli. L'impegno di Sega è stato esemplare: molti titoli pronti e parecchi altri in uscita nei prossimi mesi, tantissimi con il prossimo anno.
Uno dei vantaggi di Dreamcast è l'integrazione con Windows CE, una versione minore di Microsoft Windows che consente di usare molti prodotti elettronici: dalle autoradio alle lavatrici. Pur utilizzando un sistema operativo che per molti è sinonimo di funzionamento sommario e non ideale per giocare, si ottengono in poco tempo conversioni di giochi per Pc su Dreamcast, con il vantaggio di sfruttare al massimo la potenza del prodotto senza grandi sforzi da parte dei produttori software che non devono programmare "a basso livello".

Che cosa significa programmare a basso livello? Semplicemente che si lavora molto vicino al sistema operativo, ovvero impartendo i comandi direttamente ai dispositivi. Questo modo di programmare ha il vantaggio di raggiungere le massime velocità di gioco, a discapito della difficoltà e dei tempi di creazione del gioco.
Pensare che Bill Gates ha messo lo zampino in una console di giochi fa storcere il naso a moltissimi appassionati di videogiochi. Ma si tratta, teniamo a dirlo noi e anche Sega e Microsoft, di un matrimonio di interessi: era il sistema più semplice per avere una grande visibilità per il sistema operativo Microsoft, e un prodotto solido e programmabile per Sega (le precedenti esperienze hanno insegnato qualcosa...)
Che cosa dobbiamo aspettarci da Dreamcast?
Molto, moltissimo e forse di più. Dreamcast è un prodotto potente e molto versatile. I suoi giochi saranno sempre più realistici, perché con il passare del tempo i programmatori avranno occasione di affinare le proprie tecniche. Usciranno strumenti che renderanno l'esperienza di gioco sempre più vicina alla realtà virtuale, andando al di là della semplice vibrazione, già sperimentata su Playstation.
Il gioco in rete offrirà spunti nuovi sia ai giocatori sia ai programmatori, per cui arriveranno giochi che saranno pensati in modo differente da quelli a cui siamo abituati.
Che cosa avremmo voluto vedere in Dreamcast? Probabilmente i dvd, ovvero i film digitali di qualità elevata e multilingue su quel supporto molto simile al cd, un modem più veloce (quello integrato è infatti sostituibile ed aggiornabile), il suono quadrifonico. Per il resto, non potevamo chiedere obiettivamente di più.
Giocare in quattro con la stessa console diverte tanto che tutti gli amici partecipanti rimangono entusiasti. Purtroppo, per ora sono pochini i titoli per quattro avversari, ma è solo questione di attendere un po'.
Rimanete sintonizzati. Dreamcast ha solo iniziato a stupirci, ma il meglio deve ancora venire.